METRO EXODUS · ANTHEM · RESIDENT EVIL 2 · KID DRACULA · YOKO TARO · ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

GTM

FEBRERO 2019 - # 037

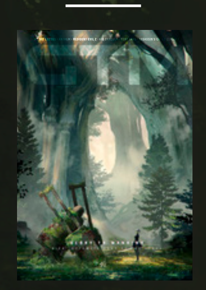
GLORY TO MANKIND

NIER: AUTOMATA GAME OF THE YORHA

MEJOR REVISTA 2017



NÚM. 38 - FEBRERO 2019



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALBERTO VENEGAS
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SERGIO MELERO
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA Y SOPORTE
RAMIRO DÍEZ

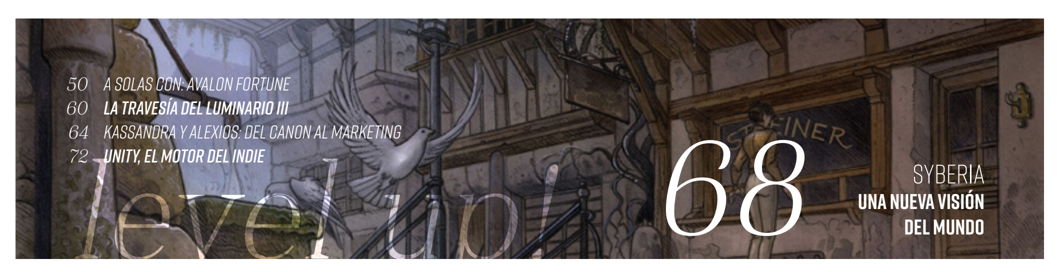
ISBN: 978-84-949741-3-7
DEPÓSITO LEGAL: M-3669-2019
PORTADA: NIER AUTOMATA
PRIMERA EDICIÓN: FEBRERO 2019

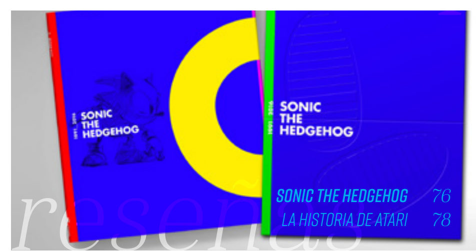
IMPRESO EN MADRID

febrero de 2019

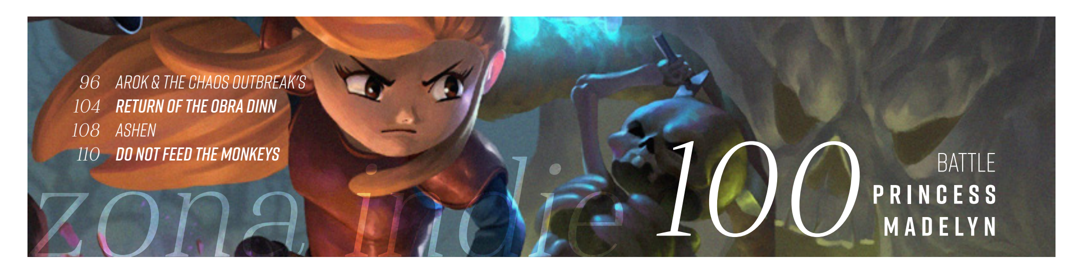


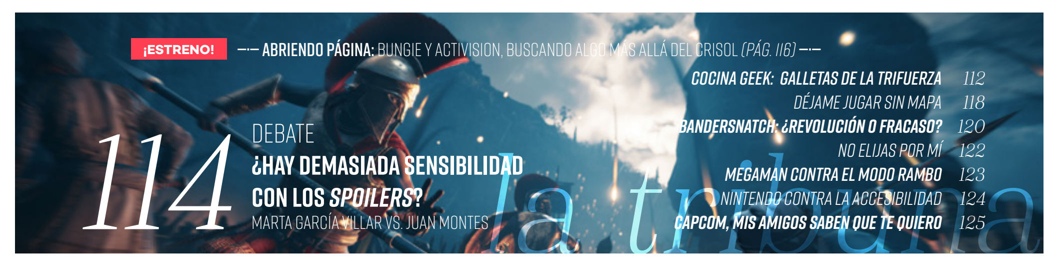


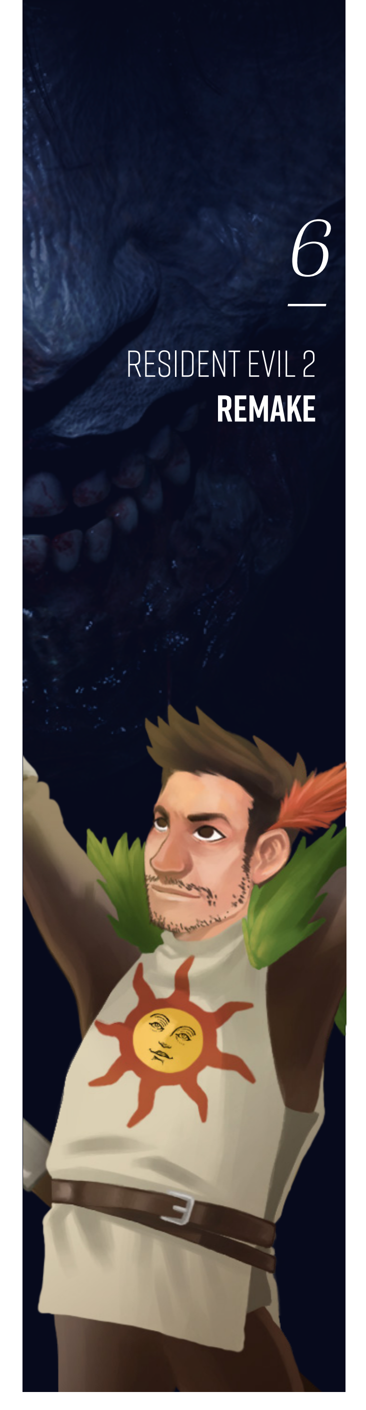












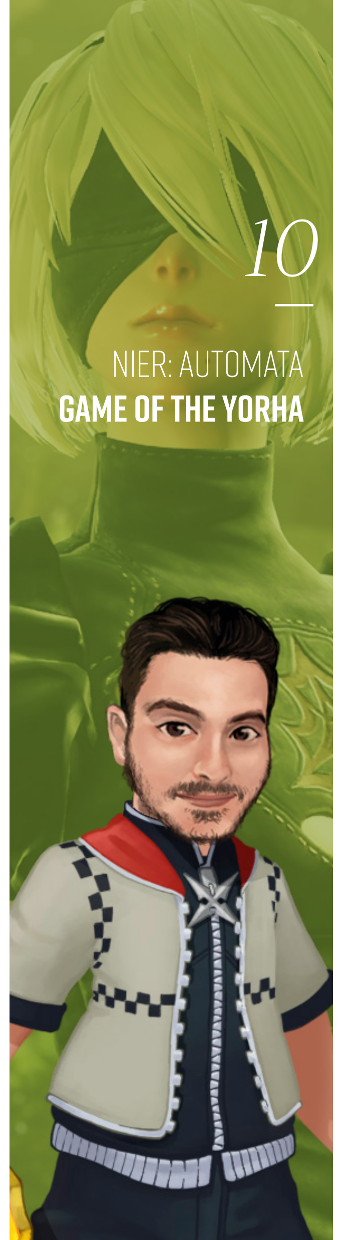
ROBERTO PINEDA
@RobePineda9
REDACTOR

...

Tiene un mono en el sótano, juega al fútbol y —como amante de *Dark Souls*— el equipo de sus amores es el Betis. Veterano, admirado y querido en el grupo, es el autor de un sinfín de frases que pasarán a la historia de *GTM*.

Puedes leerle también en:

Zonared



JUAN MONTES
@juanmontes9
COLABORADOR

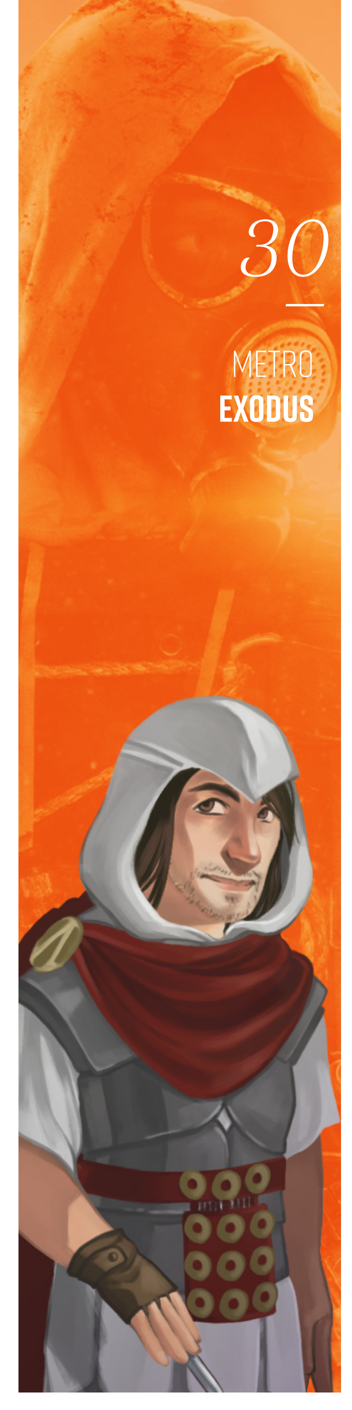
...

Amante de *Kingdom Hearts* hasta la médula y colaborador tenaz. Es el co-autor de nuestro *GTM² Kingdom Hearts, una llave al corazón de los mundos*. Extremeño, como nuestro subdirector.

—

Puedes leerle también en:

Alfabetajuega



BORJA RUETE
@borjaruete
REDACTOR JEFE

...

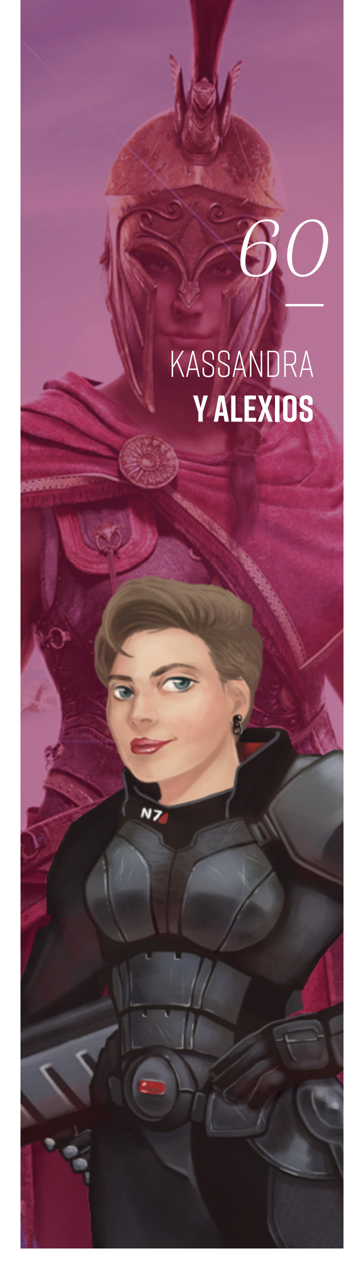
Gran seguidor de *Assassin's Creed* y amante de la cultura clásica. Entre sus dioses favoritos, rinde culto al dios Baco. Cuenta la leyenda que, antes de cortarse el pelo, en la redacción se le conocía como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Revista Manual



PAZ BORIS

@pazborisb

COLABORADORA

...

Una de las más grandes expertas en *Mass Effect* del panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

—

Puedes leerla también en:

Fantasía Gamer

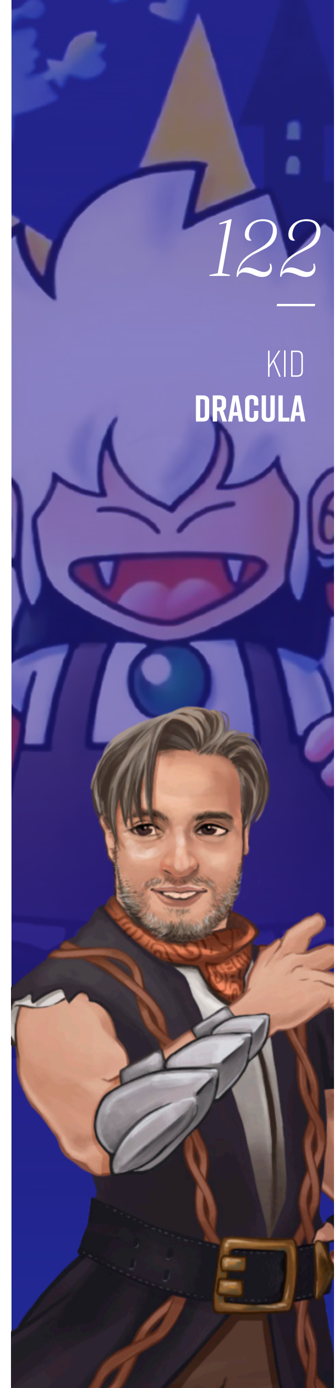
Publicaciones:

Mass Effect: de Caronte a la galaxia

(Dolmen Editorial)

¡Protesto!

(Anait Games)



BRUNO SOL

@YeOldeNemesis

COLABORADOR

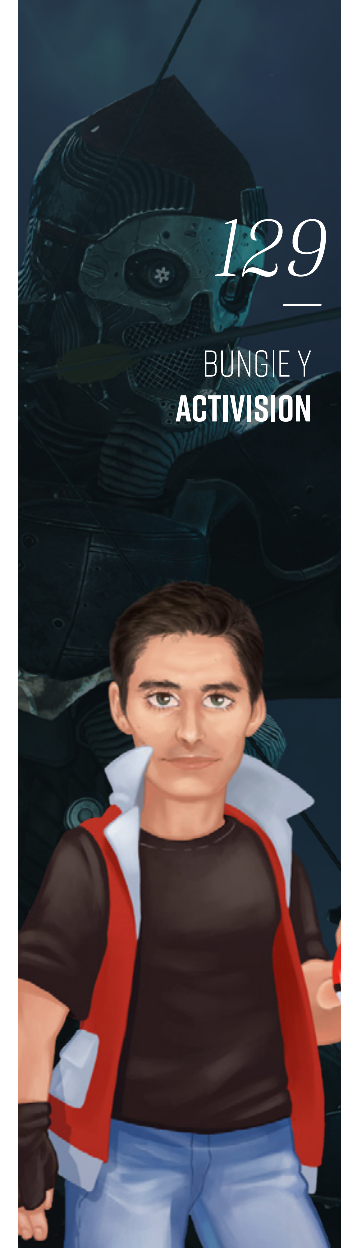
...

Legendario *rōnin* de los *freelancers* cuya leyenda sigue viva tras veintiséis años escribiendo sobre videojuegos. Quien encarnase al mítico Yen de *Hobby Consolas* será recordado como el azote de los Cárpatos, la tristeza de Moldavia.

—

Puedes leerle también:

¡En todas partes!



SERGIO C. GONZÁLEZ

@Sergio5Glez

REDACTOR

...

Amo y señor de la actualidad y maestro Pokémon de la redacción. Compite con Juan Tejerina y Juan Pedro Prat por entrar en el *Hall* de la Fama y, por lo pronto, les saca ventaja. ¡Es el autor del mejor libro sobre *Pokémon* del panorama español!

—

Puedes leerle también:

Meristation

Publicaciones:

Pokémon: historia y evolución de un fenómeno

(Dolmen Editorial)

En constante evolución



POR JUAN TEJERINA

De los muchos temas que podría tratar en este editorial, me quedo con **el más positivo**. Tristemente, el mundillo del videojuego —o mejor dicho, el de la prensa española del videojuego— está cada vez **más revolucionado**. Polémicas, difamaciones, enfrentamientos y **acusaciones graves** son la tónica habitual en un micromundo donde, a veces creo, **nadie** piensa en el videojuego. Donde lo que importa no es el trabajo, sino la imagen que proyectes o que **otros quieran proyectar sobre ti**. Y es que parece mentira que nos dejemos llevar por las constantes polémicas que poco o nada tienen que ver con una afición que amamos. **Nadie aplaude aciertos**, pero sí toma partido de los errores de los demás.

Así que **no miraré en esa dirección**, porque no merece la pena. Porque no conduce a ninguna parte y porque considero que la única manera de hablar es trabajando. En esta casa **el trabajo duro es nuestra bandera**. Mes a mes lanzamos una revista y las polémicas se combaten trabajando. Los fantasmas se disipan demostrando. **El cambio se alcanza con constancia** y fidelidad a tus ideales y lectores.

Y es precisamente por vosotros, por aquellos que nos acompañáis, que deseo que **este editorial emane luz** en un día que parece verse engullido por las sombras. Desde el otro lado de la tinta, nosotros seguimos trabajando contra viento y marea **por traerte una pequeña alegría** cada mes. En confianza, reconoceré una intimidad: el número de enero nos dejó con la sensación de que podríamos haber hecho más. Desbordados por el especial de *Kingdom Hearts*, el desarrollo de nuestro primer GTM DX (*Final Fantasy, cristales y guerreros de la luz*) y las vaca-

Imagen: Kyle Glenn

ciones de Navidad, **quisimos darlo todo** en la revista, pero **no quedamos satisfechos**. Este número que sostienes en tus manos es, en verdad, el primero que concebimos en 2019. A lo largo de todo el mes de enero **hemos fraguado un nuevo comienzo** lleno de novedades con las que queremos superarnos y **estar a la altura** de lo que esperas de nosotros. La **constante evolución es nuestra base**. Debemos seguir creciendo, mejorando y aprendiendo.

Es por ello que podrás encontrar **un buen número de novedades** con tan solo hojear la revista. En primer lugar, hemos decidido **aglutinar en una única sección** todos los artículos que publiquemos en relación a la portada. De este modo, ahora sí que podemos sentir que **hacemos justicia a cada una de nuestras portadas**. En este número, *Nier: Automata* se lleva **dieciocho** páginas de contenido distribuido en dos reportajes, un perfil y una ilustración propia. Por parte de *Metro Exodus* (nuestra portada alternativa), te presentamos **ocho** páginas de contenido en las que te contamos cómo fue nuestro viaje a Londres, donde pudimos probar el juego y **entrevistar a Dmitry Glukhovsky**, escritor de la saga. Por si esto fuese poco, esta nueva sección goza de un diseño pensado, en exclusiva, para la temática que aborda. De esta manera, queremos que cada revista se convierta en **una experiencia visual única y diferente**. Además, con ánimo de mimar aún más la riqueza interior de la revista, cada uno de los perfiles que publicaremos de ahora en adelante irán **ilustrados por nuestros artistas**. Todos hemos visto a Yoko Taro en un sinfín de fotos, pero nadie lo ha visto tal y como lo representa Yue en la página 33 de la revista. Diseños únicos, contenidos únicos e ilustraciones únicas aterrizan en *GTM* a partir de **este mismo número**.

Pero no nos quedamos ahí. Os hemos escuchado mucho y sabemos que algunos habéis encontrado problemas en el tamaño de la tipografía de la revista. Esta nueva sección, incorpora **un cuerpo más grande con ánimo de que resulte más legible**. Si funciona, pronto comenzaremos a trabajar para aplicar esta mejora al resto de plantillas.

Además, nuestro compañero Sergio C. González inaugura **una nueva sección** dentro de La Tribuna. Bautizada como «Abriendo página», Sergio quiere invitarnos mes a mes a **reflexionar sobre la noticia más relevante de la actualidad**. Con esta nueva incorporación, queremos dotarle a cada revista de un componente temporal adicional, que sirva como **registro histórico** de los tiempos que corren en la actualidad del videojuego. Así, el día de mañana, podremos rememorar momentos importantes de la industria dentro de su marco temporal.

Por supuesto, también hemos mejorado **muchos aspectos menores** en la maquetación de la revista y hemos revisado por completo la presentación de los créditos donde apareces junto al resto de socios. **Un diseño más mimado**, cuidado y atractivo es lo mínimo que podíamos hacer. Y sí, prometemos que **será diferente en cada número**.

Sabemos del esfuerzo que supone trabajar cada revista como un ejemplar único. Somos conscientes de **la carga de trabajo** que se avecina a la hora de afrontar diseños e ilustraciones exclusivas para cada revista. Pero **no podemos permitirnos hacer menos**. Porque no podemos estancarnos y porque sabemos que **podemos dar más**, mucho más, y siempre será poco en comparación con todo lo que nos dais con vuestro apoyo.

Lo decía al comenzar este texto y lo mantengo a la hora de cerrarlo: **nuestro deber es trabajar**. Nuestro deber es demostrar como grupo y responder por aquello que —como equipo— avalamos en nuestras páginas. En esta industria **ya hay suficiente polémica**, no seremos nosotros quienes caigamos en sus redes, porque sabemos que esperáis **mucho más** de nosotros. Trabajaremos con ilusión por construir, desde dentro, un lugar mejor. Alcanzaremos con esfuerzo aquello con lo que siempre hemos soñado y **celebraremos a vuestro lado cada paso que demos**. Porque en un mundo cegado por la niebla, a veces sólo hace falta un poco de luz para recuperar la ilusión.

Esperamos, de corazón, que te gusten **todas las novedades** de este mes. Hemos trabajado muy duro por brindártelas a tiempo y te prometemos que esto es solo el comienzo, porque de algo no tenemos duda: **seguiremos evolucionando**. ■



RESIDENT EVIL 2 REMAKE

—

Desarrolla: Capcom
Distribuye: Koch Media
Precio: 54,95€
Lanzamiento: 25 de enero de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

RESIDENT EVIL 2

POR **ROBE**PINEDA



PS4 · XBOX ONE · PC

Tenía solo nueve años cuando un buen amigo me llamó desde su ventana, situada frente a la mía, para contarme que le habían regalado **un videojuego de terror.** Casualmente, yo estaba en mi casa disfrutando —a escondidas— por primera vez de *Hellraiser: Los que traen el Infierno*, la cinta de Clive Barker. Me asomé para comentarle que estaba ocupado, pero que en cuanto terminara preguntaría a mi madre si me daba permiso para pasar un rato por su casa y descubrir de qué juego se trataba. De repente me dio por pensar que mi consola en aquel entonces, Nintendo 64, no tenía prácticamente ningún título de mi temática favorita. Una reflexión tan amarga que me decidí a pausar la película y salir corriendo en busca de mi amigo.

En aquella época aún no contaba con acceso a internet, y eso reducía mis posibilidades de informarme **a las revistas** que compraba de vez en cuando. Gracias a su lectura era consciente de que en un futuro cercano habría dos nombres con los que no podía faltar a mi cita: *Resident Evil 2* y *Silent Hill*. No sabía cuándo llegarían al mercado, pero tenía claro que alguna noche me encontraría disfrutando de ellos en una habitación oscura, aunque tuviera que hacerlo de manera clandestina.

En los escasos minutos que me llevó subir hasta un cuarto piso sin ascensor, me preguntaba si el juego que iba a encontrar era alguno de los que había descubierto mediante dichas revistas y, en cuanto mi amigo me abrió la puerta, se confirmaron mis mejores deseos. Lo que es la vida; cuando aún cursaba 4ª de primaria **descubrí una ciudad llamada Raccoon City gracias a unas líneas impresas en un papel** y ahora, veinte años después, tengo la oportunidad de adentrarme en ella y contar lo que he visto empleando la misma técnica.

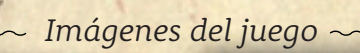
REIMAGINANDO LA PESADILLA: 1998 VS 2019

Más de veinte años después, uno de los videojuegos más aclamados de todos los tiempos **regresa de entre los muertos** para enfrentarse al enemigo más peligroso de todos: su propia historia.

Hay una frase que no ha dejado de resonar en mi cabeza desde la primera hasta la última de las horas que he dedicado a jugar, reflexionar y escribir estas líneas: «Así habría sido *Resident Evil 2* de haber llegado en 2019». Creo que esa afirmación deja claro lo que pienso del trabajo llevado a cabo por Capcom. Y es que el regreso de **Claire Redfield y Leon S. Kennedy** no es comparable al que protagonizaron Jill Valentine y Chris Redfield hace algo más de quince años gracias al extraordinario trabajo de Shinji Mikami. No obstante, y aunque esto es algo que volveréis a leer en la última página, me gustaría comenzar destacando que el título que tengo entre manos es la prueba de que, cuando las cosas se hacen con sentido común, es posible alcanzar el éxito a través de múltiples caminos.

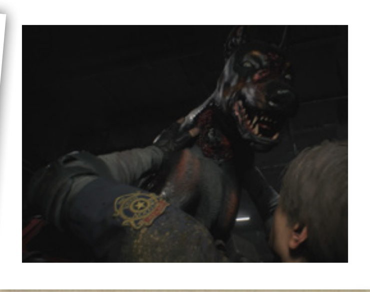


Dos minutos en el Departamento de Policía de Raccoon City me bastaron para comprobar que, a pesar de algunos cambios radicales, la experiencia de 1998 sigue ahí. Atrás quedaron esos ángulos tendenciosos creados por el sistema cámaras fijas, esa sensación de indefensión propiciada por el control direccional y otros elementos tan característicos no solo de la obra original, sino de la vertiente más añeja



Imágenes del juego



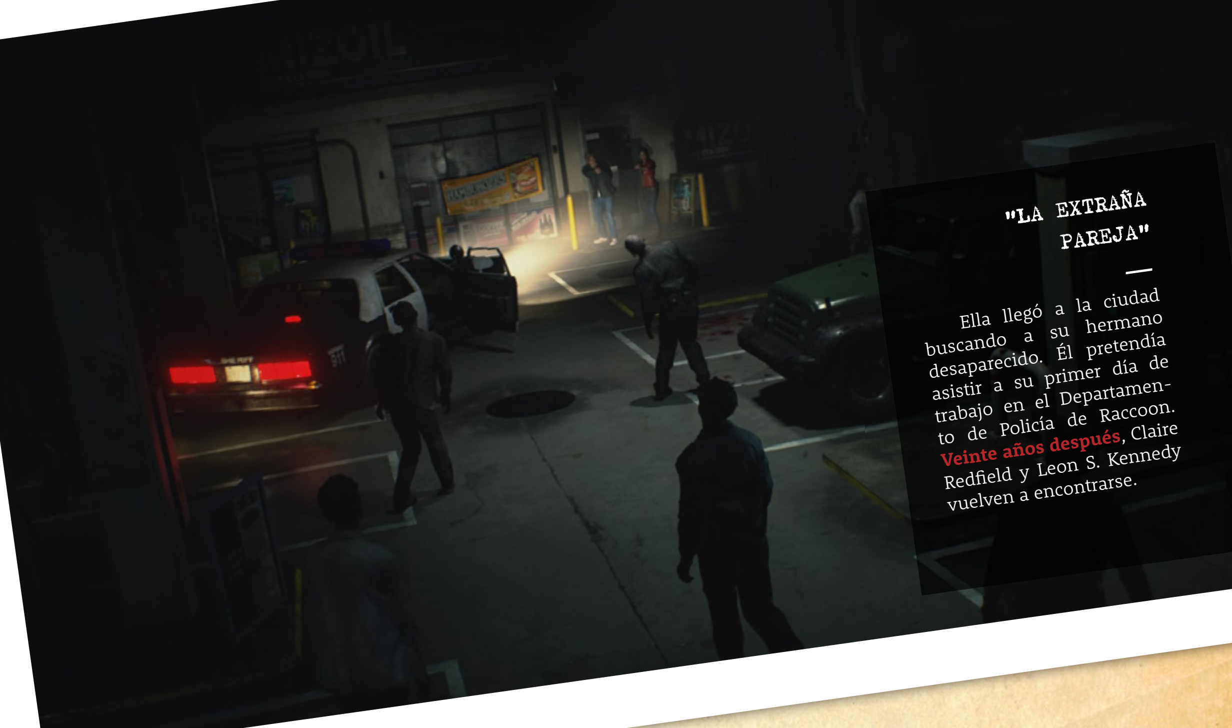




No apto para sensibles

—

Regueros de sangre, vísceras esparcidas por el suelo, cuerpos mutilados... Capcom se ha esforzado en ofrecer la experiencia más truculenta que se ha visto en la historia de la franquicia.



"LA EXTRAÑA PAREJA"

Ella llegó a la ciudad buscando a su hermano desaparecido. Él pretendía asistir a su primer día de trabajo en el Departamento de Policía de Raccoon. **Veinte años después**, Claire Redfield y Leon S. Kennedy vuelven a encontrarse.

"A PESAR DE TOMARSE ALGUNA LICENCIA, LA OBRA ORIGINAL DE 1998 HA SIDO RESPETADA"

de todo un género. «Pero ¿qué han hecho? ¡Este no es el *remake* que yo quería!». Probablemente, expresiones similares son las que muchos seguidores de la franquicia —entre los que me incluyo— espetarían nada más conocer los elementos que Capcom ha decidido suprimir en favor de apostar por un enfoque acorde a los tiempos que corren. **Podéis estar tranquilos: *Resident Evil 2* continúa siendo un juego de terror.**

He de confesaros algo: en cuanto vi la cámara situada al hombro no pude evitar pensar en las entregas más recientes de la saga. Esas que no convencen a prácticamente ningún seguidor de la misma y que siempre terminan con duras críticas hacia la compañía. Entonces, ¿por qué estoy convencido de que este juego será capaz de conquistar incluso a los más escépticos? Sencillamente, porque **lo verdaderamente importante es qué vemos, no cómo lo vemos**. Porque un cambio de perspectiva no interfiere en la necesidad de encontrar esa llave que nos permite acceder a lugares inaccesibles, de sufrir en silencio ante la presencia de un temible licker ni de administrar los recursos disponibles antes de adentrarnos en una zona de riesgo. Todos esos elementos que un día definieron la identidad del título original y que, por suerte, a día de hoy se mantienen incólumes.

Como decía un poco más arriba, Capcom ha realizado diversos cambios tanto a nivel de diseño como jugables, pero sin renunciar a ofrecernos **una experiencia espeluznante y angustiosa** como pocas. Porque si antes doblábamos una esquina con cuidado, ahora cruzamos cada puerta con el miedo de no saber si algo está a punto de abalanzarse sobre nosotros. La atmósfera creada gracias a las bondades del RE Engine —el motor gráfico creado para *Resident Evil VII*— resulta sobrecogedora y es capaz de llevarnos al límite en más de una ocasión. Porque después de muchos años tratando de encontrarse a sí misma, la saga por fin vuelve a transmitirnos esa sensación de liberación que supone **llegar a una sala segura, cerrar la puerta y respirar tranquilos** nada más comprobar que tenemos a nuestra disposición dos elementos inconfundibles: el baúl de objetos y una máquina de escribir Lexington Vintage en la que guardar nuestro progreso.

Por el contrario, también hay novedades que resultan difíciles de explicar, ya que hay momentos en los que su inclusión pone en peligro algunas sensaciones de la experiencia original. Mi principal —y casi única— queja se centra en **la decisión de suavizar algunas mecánicas**, especialmente en lo que a la resolución de acertijos se refiere. Y es que el juego ofrece ciertas concesiones para evitar que el jugador se caliente la cabeza más de la cuenta. Por poner un ejemplo, la solución al puzle más importante que debemos superar en la comisaría se muestra explícita en un cuaderno de pistas que bien podría habernos prestado el mismísimo Nathan Drake. Por no hablar de las numerosas ayudas que ofrece el mapa; antes veíamos un color distintivo que nos indicaba si había alguna zona por explorar, y ahora nos revela la ubicación exacta de cada objeto, independientemente de si se trata de una llave, hierba curativa e incluso un rompecabezas.

En cualquier caso, *Resident Evil 2* cuenta con un nivel de dificultad ***Hardcore*** equivalente al Modo Manicomio que vimos en la séptima entrega: ideal. Si nos decantamos por él, debemos tener claras dos cosas fundamentales: las cintas de tinta son limitadas y no hay puntos de control. Indudablemente, esta forma de abordar el juego está pensada para satisfacer a los que busquen un auténtico desafío. **Capcom ha escuchado a los jugadores**, ya que la decisión de bloquear esta modalidad en la anterior entrega no sentó demasiado bien en la comunidad, y en esta ocasión se encuentra disponible desde el primer momento.



Soy consciente de que hay cosas que no puedo desvelar, primero porque no tengo permiso para hacerlo, y segundo porque no me atrevería a fastidiaros la experiencia. No obstante, sí que me gustaría invitaros a que no deis nada por sentado; **hay sorpresas en *Resident Evil 2* y estoy seguro de que más de una será capaz de aplacar incluso a los más críticos**. De lo que sí puedo —y deseo— hablar es de los elementos que hacen de este *remake* un digno retorno de uno de los títulos más laureados de la generación de los 32 bits. Si me preguntan por lo que más me ha gustado, la realidad es que no tengo una respuesta concreta, lo único que puedo asegurar es que todas las piezas conforman un conjunto fantástico, que gustará tanto a viejos jugadores desbordantes de nostalgia como a cualquier usuario que solo demande una aventura de terror con altas dosis de acción.

«Si hay tanta acción como dices, mal asunto», me dirán. Lo respeto, pero me encantaría que me dijeran lo mismo después de probar a mutilar el brazo de un zombi, hacer que caiga al suelo partido por la mitad gracias nuestra escopeta y ver cómo la porción superior de su cuerpo —con los intestinos al aire— trata de reptar hacia nosotros con la intención de agarrarnos la pierna. Pero ¿y si le sumamos que al fondo del pasillo se oyen los pasos del pavoroso Tyrant T-103? Cuando un videojuego trata de **modificar las mecánicas jugables sin alterar a su propia naturaleza**, no resulta nada fácil compensar cada elemento en aras de encontrar el equilibrio que define al que siempre fue un título redondo, y esto es precisamente en lo que Capcom ha realizado un fantástico trabajo. Porque ya sea en la comisaría, el alcantarillado o los laboratorios de Umbrella, hay momentos para todo y tengo que reconocer algo que no podía imaginar: los tramos en los que la acción se apodera del desarrollo resultan superiores a las que vivimos hace dos décadas.

"CAPCOM ACIERTA DE PLENO CON UN REMAKE IDEAL PARA TODO TIPO DE JUGADORES"

¿Qué más puedo deciros? Probablemente, la mayoría de vosotros ya sabéis de sobra lo que es *Resident Evil 2* y, a pesar de que ha llovido mucho, en ningún momento ha dejado de serlo. Exploración, búsqueda de objetos, gestión del inventario, planificación de rutas, rompecabezas... Prácticamente sigue presente, con el añadido —y alguna que otra ausencia— de un par de sorpresas que darán de qué hablar llegado el momento. Aunque si os digo que estamos ante el *remake* perfecto estaría mintiendo, considero que estamos de enhorabuena y deberíamos celebrar el hecho de que apenas sean necesarios unos minutos a los mandos del juego para **sentirnos como en casa**.

Imágenes del juego



Lo confieso: no tenía demasiada confianza en este proyecto. En mi modesta opinión, la versión del primer *Resident Evil* desarrollada para GameCube en 2002 fue, es y será el mejor *remake* que hemos visto jamás. Durante las últimas semanas, han sido muchas las conversaciones con viejos amigos y seguidores de la franquicia en las que no hemos dejado de vaticinar que el regreso de semejante mito sería una decepción. Es por eso que ahora, después de haber pasado varias noches en Raccoon City, me veo en la obligación de pedir perdón por haber dudado del equipo liderado por **Kazunori Kadoi**.

Porque han sido capaces de concebir un título capaz de contentar tanto a los adeptos de la fórmula original como a nuevos jugadores atraídos por una experiencia más acorde a los tiempos que corren. Personalmente, tengo que reconocer que he sentido cierto temor durante los últimos días; sabía que llegaría el momento de someter a juicio a uno de los videojuegos que marcaron mi infancia, y eso siempre da lugar a una guerra interna en la que **no resulta fácil aceptar que uno ya no está en 1998, sino en 2019**.

Ahora, después de reflexionar el tiempo suficiente como para sacar conclusiones en frío, me tomaré la libertad de ignorar por un momento las virtudes y los defectos —que los tiene— del juego, porque el título que tengo entre manos estaba llamado a verse las caras con un enemigo mucho más peligroso que la Corporación Umbrella: su propia historia. Un contrincante feroz que no conoce la misericordia... al que una de las compañías más laureadas de todos los tiempos ha derrotado con aplomo. Capcom, gracias por respetar tu propia historia. **Gracias por permitir que *Resident Evil 2* no deje de ser *Resident Evil 2***.





ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

—

Desarrolla: Bandai Namco / Project Aces
Precio: 61,99€
Lanzamiento: 18 de enero de 2019
Textos: Castellano
Voces: Japonés e inglés

CRÍTICA

ACE COMBAT 7
SKIES UNKNOWN

POR **MIGUEL**ARÁN






PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Ocho años han pasado desde el polémico lanzamiento de *Ace Combat: Assault Horizon*. Un *spin-off* —pero que muy *off*— que dividió a los fans de la saga entre quienes supieron apreciar sus virtudes *arcade* y quienes no perdonaron su viraje «tomclanciano» en el argumento. Desde entonces, la saga había permanecido en silencio de radio y **sin confirmar rumbo claro**… hasta ahora.

Comenzaré diciendo que *Ace Combat 7* son buenas noticias para el núcleo duro de los aficionados a la saga. Para empezar, la acción vuelve a tener lugar en Strangereal —un mundo ficticio con su propio contexto geopolítico—, donde el jugador asume el papel de *Trigger*, uno de los más hábiles pilotos de la próspera y militarista nación de Osea. Al comienzo del juego presenciamos el inicio de las hostilidades en una guerra contra el reino de Erusea, donde nuestro protagonista es acusado **de un terrible delito que no ha cometido** y enviado a un campo de trabajo tras el subsecuente consejo de guerra.

Y bajo esa premisa inicial comienza a desarrollarse una historia principal perfectamente ambientada, con su característica mezcla de elementos realistas y *sci-fi*, pero **no exenta de defectos** narrativos. La propia decisión de no mostrar el aspecto físico del protagonista —para que el jugador ocupe ese vacío— es más que discutible en pleno 2019. El juego desarrolla el argumento mediante *briefings* pre-vuelo y a través de una serie de secuencias cinemáticas que se muestran entre misiones. También suceden hechos relevantes durante las misiones, pero son sus excelentes *cutscenes* las encargadas de vertebrar la historia en sí, si bien de forma algo **arrítmica**. Esto se debe a que están contadas desde la óptica de unos carismáticos personajes secundarios —una mecánica, un científico, un as veterano, una princesa—, más preocupados de **insertar sus propias divagacione**s que de integrarse en un hilo conductor común. Cosa que cuando finalmente sucede, se antoja algo forzado.

LA ENTREGA QUE LOS FANS PEDÍAN

LA SAGA DE LOS ASES **ASCIENDE A NUEVAS COTAS**

Bandai Namco lanza por fin la séptima entrega numerada de l**a franquicia de acción aérea por antonomasia**. ¿Cumplirá con las expectativas de fans y curiosos?

Y por ello, **el juego fracasa al implicar emocionalmente al jugador**, aunque sí consigue transmitir una serie de interesantes reflexiones sobre el caos que desata una guerra, o la genuína pasión por el vuelo. En resumidas cuentas: la narrativa se queda a medio gas pese a la épica sincera de muchos de sus ingredientes.

Hablemos de jugabilidad, no sin antes subrayar de forma taxativa que *Ace Combat 7* no es un simulador —como parte de la prensa afirma contumazmente—. Estamos ante un *arcade* aéreo **con mínimas expectativas de realismo**, y en ese terreno sigue siendo el mejor. Al iniciar la partida nos ofrecen dos estilos de control, de los cuales recomiendo Experto a no ser que pretendamos desterrar definitivamente toda lógica aeronaútica de nuestra campaña. A continuación, elegiremos entre tres niveles de dificultad. Cabe advertir que es bastante ajustada de por sí, similar a los clásicos, así que **no recomiendo escoger Difícil** a nadie que no sepa muy bien dónde se mete —sobre todo porque luego no se puede cambiar—.

Las mecánicas son bastante conservadoras, pero siguen siendo divertidas y retantes a día de hoy. Ya sea en *dogfight* contra otros cazas, esquivando obstáculos en el último momento, o en picados frente a formaciones terrestres o maritimas, los controles responden a la perfección. **Las misiones destacan por variadas** y bien diseñadas: hay un total de veinte que garantizan al menos entre diez y quince horas de juego —según nuestra habilidad—. La mayoría cuentan además con uno o varios *checkpoints* que nos permiten retomar la acción desde una posición avanzada en caso de ser derribados o fracasar en los objetivos.

Tras cada misión exitosa se nos premiará con créditos en función de nuestra puntuación que podemos invertir en desbloquear nuevos aviones, armas u otras mejoras en un árbol tecnológico. El juego nos invita a planificar a largo plazo qué ramas nos interesan más, dado que las adquisiciones del árbol no pueden revenderse para recuperar créditos. **Algunas mejoras requieren un rango determinado** de juego *online* para ser desbloqueadas. El multijugador en sí no resulta muy reseñable, ya que está limitado a 8 participantes y con una exigua selección de modos.

Gráficamente estamos ante un título que, sin ser referente técnico, sí resuelve la papeleta de forma más que resultona. **Las aeronaves y escenarios son simplemente correctos** a nivel de geometría o texturas, lo cual es bastante meritorio considerando la escala descomunal a la que el Unreal Engine se ve obligado a operar en este juego. El aspecto más conseguido probablemente sea el interior de las cabinas: cada avión cuenta con la ▸

Realidad Virtual
—
Aunque bien implementada, la falta de respuesta física ante los efectos cinéticos puede generar fatiga y mareo en el jugador.









suya, fielmente modelada en base a su contrapartida real —incluso algunos instrumentos resultan funcionales—, si bien el HUD es genérico para todas las aeronaves. También destacan para bien los efectos gráficos: climatología, artefactos de calor en las toberas, condensación de vapor...etc. En conjunto, el apartado técnico entra en sinergia con el arte para ofrecernos **hermosos cielos de un azul infinito**, jalonados por diáfanas nubes y grisáceos bancos de niebla.

Sobre el modo de RV, es importante comentar que **está bastante bien implementando**. Sin embargo, la falta de *feedback* físico ante tanto efecto cinético **puede generar fatiga o mareo**. También debo advertir a los puristas que durante este modo la

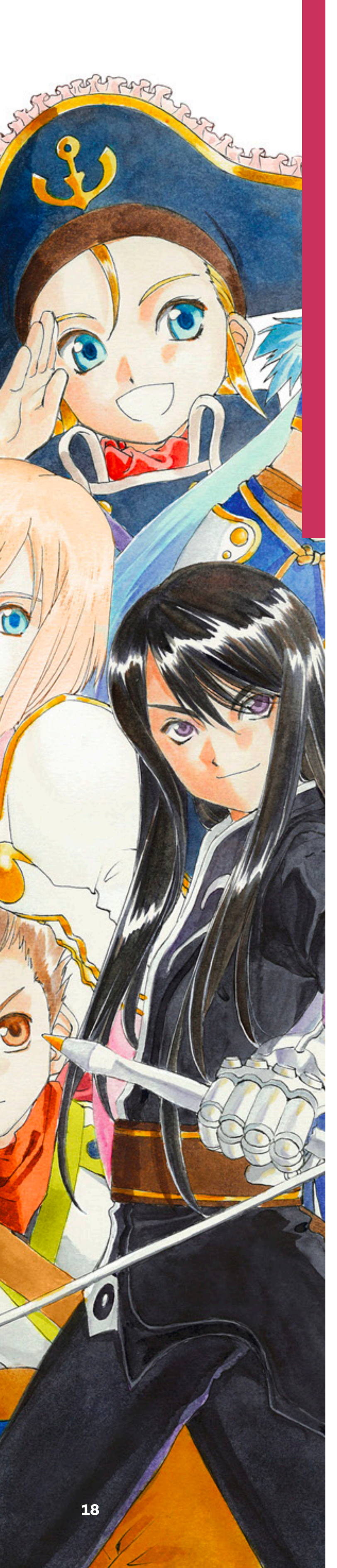
"SU GRAN DEFECTO ES VOLAR EN CIELOS MÁS QUE CONOCIDOS"

carlinga de los aviones es sustituida por un diseño ficticio que no se corresponde a ningún modelo real.

No podríamos terminar el análisis sin dedicar unas palabras a la **excelente banda sonora** encabezada por el ya veterano Keiki Kobayashi. Ha sido la visión de este compositor a la hora de mezclar *techno*, rock y sinfonía la que ha forjado el estilo dinámico y grandilocuente que caracteriza al sonido de la saga. En esta ocasión, nos brinda un extraordinario tema principal que funciona además como *leitmotiv* para otros tantos. Y no es la única pista que rezuma épica por sus cuatro costados.

Ace Combat 7: Skies Unknown es un gran exponente de las bondades de la saga, pero pese a su irónico nombre, **su mayor defecto es volar en cielos más que conocidos**. La historia desaprovecha un diseño de personajes sobresaliente en un desarrollo al que le falta pegada narrativa. Los enfrentamientos contra los jefes cumplen expectativas pero no sorprenden, y así sucede en otros muchos aspectos. Es más y mejor, sí, pero desde la tibieza de no subir la apuesta al siguiente nivel. Probablemente sea **la entrega que los fans pedían**, pero dudo que sea la que la saga necesitaba para captar la atención de nuevos públicos. ■





PC · PS4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH

TALES OF VESPERIA **DEFINITIVE EDITION**

POR **JOSÉ**ÁLAMO



EL RENACER DE **TERCA LUMIREIS**

Tras una década aguardando una nueva remasterización de la versión de PlayStation 3, *Tales of Vesperia* recibe, al fin, una edición definitiva con textos en castellano.

Era verano de 2008 cuando los usuarios españoles introdujeron su copia de *Tales of Vesperia* en Xbox 360 y se sintieron engañados. Tras un inesperado retraso, el juego había llegado a las tiendas con textos en inglés y la traducción al español prometida por Atari no existía. El que iba a ser uno de los pilares de la tríada de *JRPG* anunciados para la consola de Microsoft, junto a *Lost Odyssey* y *Blue Dragon*, llegó, además, con numerosos fallos en su *packaging*, gracias a uno de las mayores chapuzas de distribución que se recuerdan por aquella época.

Diez años después, la renovada Bandai Namco busca redimir estos pecados con *Tales of Vesperia: Definitive Edition*. Como si tomaran el *leitmotiv* de esta entrega, esta versión remasterizada del posterior lanzamiento del título en PlayStation 3 —exclusivo de Japón—, **hace justicia** a los aficionados del género en nuestro país con una **traducción al español**, junto al siempre demandado audio dual —inglés y japonés—.

Me gusta reivindicar cada vez que puedo el valor de *Tales of Vesperia* como *JRPG,* **uno de los mejores exponentes** de la franquicia Tales of, junto a *Symphonia* o *Abyss*. Puede que su trama no reinvente la rueda y abuse de ciertos tópicos del género, porque, después de todo, no deja de contarnos una historia estereotípica dentro de los estándares de la saga. Volvemos a encontrarnos a un enfrentamiento entre el bien y el mal y, a pesar de que sigue unos esquemas bastante clásicos, sabe utilizar parte de su narrativa para mezclar intrigas políticas con mensajes de carácter más humano y, en su arco final, incluso con tintes medioambientales.

Aun así, su gran valor reside, como suele ser habitual, en un **grupo de protagonistas lleno de matices**, profundidad y carisma. Tenemos como eje principal a Yuri Lowell y Flynn Scifo, enfrentados por sus visiones sobre cómo impartir justicia y los medios para ello. Mientras que el primero no teme hacer lo «correcto» para evitar el sufrimiento del pueblo llano, el capitán Scifo busca llevar la justicia a las calles desde su puesto en los soldados imperiales. Esta dualidad es uno de los pilares principales sobre los que se construye la narrativa a nivel de personajes.

Cada actor principal en *Vesperia* va creciendo junto a nosotros durante su viaje, pasando por varios arcos que marca-

rán su desarrollo, y, personalmente, nunca he sentido que su presencia no esté justificada, gracias a los distintos matices que aportan cada uno de ellos, desde la irascible Rita Mordio hasta el cobardica Karol Capel. Todos ellos conforman uno de los planteles más queridos por los seguidores de la franquicia y son capaces de llevarnos en volandas a lo largo de las más de 50 horas de la aventura.

A nivel jugable, es cierto que se nota el **paso del tiempo,** sobre todo en algunos puzles y en su sistema de combate con una IA deficiente. Los enfrentamientos me resultaron algo más pesados que en entregas posteriores y su curva de dificultad tiene importantes picos en sus primeros compases. Sin ir más lejos, el combate de *Tales of Graces* ofrece un nivel de dinamismo no visto en esta entrega, por no hablar del excelente trabajo realizado en el reciente *Berseria*. Con todo, *Vesperia* siempre será recordado por sus combos imposibles, que solo conseguiremos con combinaciones muy concretas de movimientos, lo que provoca que tengamos que profundizar muy bien en los tiempos y ventanas de cada uno de ellos en las fases finales de la aventura.

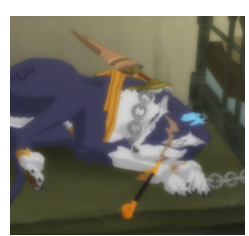
Aun así, la variación del sistema *Linear Motion Battle System* de esta entrega me sigue pareciendo una **buena evolución de los anteriores sistemas** vistos en *Symphonia* o *Abyss*. Parte de la curva de aprendizaje del mismo reside en las distintas armas disponibles. Uno de los elementos distintivos de *Vesperia* es el sistema para obtener habilidades, las cuales se encuentran selladas en el armamento.

Especialmente satisfactorias me han resultado las novedades incorporadas en esta versión, todas ellas heredadas de PlayStation 3 y cuyo contenido nunca había llegado a nuestro territorio. Contamos con un nuevo personaje totalmente nuevo, Patty Fleur, y a Flynn como miembro permanente de nuestro grupo al finalizar la aventura. Por si esto no fuera poco, también se han introducido nuevas artes místicas, mazmorras, equipamiento y otros añadidos menores.

Imágenes del juego







"LA MEJOR FORMA DE DISFRUTAR DE UNA DE LAS ENTREGAS MÁS QUERIDAS DE LA SAGA"

No me gustaría terminar esta reseña sin comentar brevemente uno de los aspectos más esperados de esta *Definitive Edition*: su traducción al castellano. Desgraciadamente, no nos encontramos ante uno de los mejores trabajos de localización por parte de Bandai Namco y el juego cuenta con un buen número de errores, desde cambios de género a personajes, pasando por fallos de traducción, hasta errores en ciertas terminologías. Según mi perspectiva, creo que puede disfrutarse sin mayor problema, aunque es innegable que el trabajo dista mucho de ser perfecto y es algo que notarán los más exigentes.

A pesar de ello, no puedo evitar recomendar *Tales of Vesperia: Definitive Edition* como la mejor forma de disfrutar de una de las entregas más queridas de la saga de Bandai Namco. Tanto a nivel de rendimiento, como de contenido, se convierte en una opción muy a tener en cuenta para los conocedores del juego original y para todos aquellos interesados en descubrir la franquicia por primera vez.

Puede que el **paso del tiempo** haya hecho mella en ciertas partes de su engranaje, ya que estamos hablando de un título con más de diez años a sus espaldas y, sin embargo, **se sigue manteniendo fresco** gracias a sus personajes y un sistema de combate que va ganando enteros según profundizamos en él. ■





TRAVIS STRIKES AGAIN: **NO MORE HEROES**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

SESIÓN DE HUMOR **SIN PICANTE**

Suda51 nos vuelve a batear el cerebro a base de homenajes sin ninguna gracia jugable.

Es la hora de los antihéroes. El irreverente Travis vuelve a primera línea de combate en la marca donde le vio nacer. Ahora, con la híbrida nipona encarando su segundo año de vida, **Goichi Suda aprovecha la embriagadez del efecto Switch** para, posiblemente, financiar su próximo título en solitario. De esta manera llega *Travis Strikes Again: No More Heroes*, una suerte de *spin off* que sirve como constante homenaje a los primeros trabajos del creativo.

Todos sus obras tienen un denominador común: el humor. Grasshopper no sería lo mismo sin el **sello gamberro** marca de la casa. Por ello, el director intenta en esta ocasión sumergir al jugador en un combate virtual; un enfrentamiento contra la Death Drive MkII, videoconsola retirada del mercado por el aura de misterio alrededor de la muerte de quienes la adquirieron.

Hay que tener en cuenta que su propia naturaleza secundaria le hace diferir sensiblemente con sus anteriores apariciones. Pese a que estábamos acostumbrados a un *hack and slash* de corte elaborado en su diseño de niveles, aquí se desvirtúa para añadir secciones contemplativas como si de una *visual novel* se tratara. Entre nivel y nivel, Travis deberá buscar el resto de *Death Balls*, cartuchos de la consola necesarios para avanzar en su periplo por acabar con esta pesadilla. Es en estos instantes cuando el humor más salvaje de **Suda51** salta a escena. Creedme: vuestra mandíbula se os va a desencajar ante las ocurrencias de este loco de los fogones consoleros.

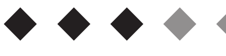
Lamentablemente, lo mejor dura más bien poco. El grueso del juego, la otra gran parte de su propuesta, gira alrededor de las secciones de combate. Los seguidores de la franquicia descubrirán un cambio de estilo. Sí, sigue tratándose de acabar con todo a nuestro alrededor, pero lo hace de una manera simplista, como si de un *hit and run* se tratara. Los niveles avanzan con el progreso de la acción, apenas hay lugar para la exploración más allá de pequeñas bifurcaciones de bajo calado. Como me olía el pastel, jugué directamente en la dificultad más alta, picante. Lo que me encontré estuvo lejos de su definición; **más bien estaba soso**, faltaba un reto real.

En líneas generales, las casi seis horas que tardé en batear todos los cráneos las pasé sin arquear siquiera una ceja. ¿Me partí de la risa? Sí, ¿y qué? **Para realizar risoterapia, puedo acudir al perfil de Instagram de Joaquín** con completa gratuidad. Entiendo la presencia de *Travis Strikes Again* como una forma económica de rascar la recaudación suficiente para la concepción de una secuela hecha y derecha, y la única manera de hacerlo es a través de una plataforma donde todo vende.

Todavía nos quedan años para disfrutar de un hipotético *No More Heroes 3*, si es que llega a ocurrir. De ser Goichi, pondría toda la carne en el asador con el fin de darle un giro de tuerca a la fórmula. En la parte del guion no hay problema alguno; donde chirría es a los mandos. ■

NEW SUPER MARIO **BROS. U DELUXE**

POR **JUAN** TEJERINA



MÁS DE LO MISMO **PERO MEJOR**

Lo has jugado ya. Lo has sentido ya. Lo has disfrutado ya. Y sin embargo, se presta a ser jugado de nuevo.

Mi relación con Super Mario, en su ámbito bidimensional, siempre ha sido de **amor-odio**. Me gusta Mario y, sin embargo, nunca seré capaz de verle la grandeza que una gran mayoría le atribuye en el plano de las dos dimensiones. **No niego ni sus éxitos ni su impacto en el género**, pero sí que reconozco que sus juegos —en esta fórmula— se me antojan más que agotados. Sin salirme del género, propuestas como *Rayman Legends* y *Origins* me parecen **mucho más disfrutables** para el jugador avezado.

El fontanero vuelve a nuestras consolas tratando de rescatar la fórmula de Wii U, que también vimos en Wii y a su vez llegaba de Nintendo 3DS, que —asimismo—nacía en 2007 en Nintendo DS. **Demasiadas generaciones de consolas planteando un esquema muy similar** con ligeras variaciones y una dificultad que jamás ha ido *in crescendo*. Un paseo agradable, sí, pero **no un reto**. No una propuesta que te mantenga pegado al mando con ganas de más y más.

La rellegada a Nintendo Switch se puede comparar a un placentero aterrizaje donde la tripulación aplaude feliz. Sin contratiempos. Sin novedades. Tranquila, **predecible** y agradable. Un advenimiento que continúa con la estrategia de Nintendo de darle una segunda vida a títulos que no gozaron de demasiada popularidad en Wii U, plataforma cuyo éxito podría tildarse de cuestionable **a tenor de las cifras de mercado**.

Poco puedo decir del juego que no se haya dicho ya. El título goza de **una gran cantidad de niveles** cuya inspiración recae en la vertiente más clásica de la franquicia. Y es que nos encontraremos con un mapeado a recorrer, caserones fantasmales, al bueno de Yoshi (y sus versiones bebé en tres colores y tres poderes) y **un montón de mecánicas que no saben a nuevo**, pero que resucitan la añoranza, como el traje de ardilla, tan asociado a la capa mágica.

Las posibilidades de Nintendo Switch hacen de esta entrega **un título de lo más interesante para jugar en compañía**. Y es que se puede jugar con cualquier amigo utilizando un Joy-Con cada uno. Además, es de recibo decir que la partida se hace mucho más divertida estando acompañado. En solitario, la invitación al abandono es mayor.

Los añadidos con respecto a su versión original son escasos y meramente anecdóticos. Se añaden dos personajes: Caco Gazapo y Toadette. El primero hace del juego **un paseo aún más liviano** (pensado para los jugadores más jóvenes) y la segunda es capaz de convertirse en Peachette al recoger ciertas coronas. Más allá de eso, **se incluye todo el contenido de *New Super Luigi U***.

En definitiva: estamos ante un «más de lo mismo, pero mejor». Sin novedades, sin aciertos, sin alardes y sin abrir bocas. **Un juego correcto y sólido** como Nintendo acostumbra a ofrecer, pero que es incapaz de sorprender y evidencia una fórmula desgastada. Quizás, para el próximo plataformas bidimensional, Nintendo **debería arriesgar**. La escena *indie* y otras compañías han demostrado que el 2D puede funcionar muy bien en manos de los artistas y diseñadores indicados. Nintendo, **atrévete**, por favor. ■





GESTALT & REPLICANT (I)

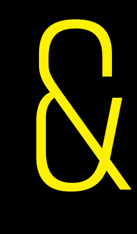
UN DIOS DE OTRO MUNDO, LA CIENCIA Y EL ORIGEN DE NIER

EN PORTADA: *NIER* · POR ROBERTO PINEDA



HABLAR de *NieR Automata* es hablar de uno de los videojuegos de moda. Uno de esos títulos capaces de romper el nicho y trascender como juego de culto. **La obra de Yoko Taro** da comienzo mostrándonos el último bastión de una humanidad condenada a su propia extinción y exiliada en su único satélite natural. ¿El problema? Máquinas que han desarrollado voluntad propia. ¿La solución? Máquinas concebidas con un solo propósito: luchar. Aunque el excéntrico creativo japonés siempre apuesta por ofrecernos experiencias que podemos disfrutar en solitario, la realidad es que el juego no es más que la punta de lanza de un universo rico y repleto de matices. Un universo sobre el que podríamos pensar que nació por casualidad, si no fuera porque Taro nunca da puntada sin hilo. Actualmente, el ser humano destina su último aliento a recuperar la gloria que un día les fue arrebatada, pero ¿cómo la perdieron? Abordamos la enésima batalla entre **religión y ciencia**, trasladándonos al 12 de junio de 2013, día en el que un dios decidió poner fecha de caducidad al hombre.

• • •

GESTALT 

"ANTES DE NIER, LA CIENCIA SE VIO OBLIGADA A CONFIAR EN AQUELLO EN LO QUE NUNCA CREYÓ"



NIER, el título original de 2010 desarrollado por la extinta Cavia bajo el paraguas de Square Enix, pasó bastante desapercibido por el mercado, y aunque conocer los hechos acontecidos en su historia no es indispensable para disfrutar de la secuela que recibimos el año pasado, la realidad es que indagar en sus orígenes resulta muy beneficioso para tratar de comprender los motivos que han dejado a la humanidad al borde de la extinción. **Yoko Taro** es uno de esos creativos que, al igual que otros talentos como Hideo Kojima o Hidetaka Miyazaki, hace lo que quiere y como quiere. Ya lo demostró en una entrevista publicada por AUTOMATON, donde aseguró que **«en Japón los señores de la guerra son chicos que aman a otros chicos, las colegialas controlan tanques y todo lo que tú quieras»**, luego de ser preguntado por la absurda polémica que salpicó a *Battlefield V* por el hecho de incluir mujeres en la campaña promocional de un videojuego ambientado en una Segunda Guerra Mundial en la que lucharon mujeres.

Predecir la llegada de una secuela de algo que apenas logró hacer ruido se antojaba demasiado arriesgado, pero ¿y si resulta que la propia franquicia nació a raíz de algo que solo pretendía ser una broma incluida en una saga diferente? **Porque todo comenzó con el quinto y último final de *Drakengard***, el }

REPLICANT

} título que llegó en a PlayStation 2 hace más de quince años. Y es que el famoso *Ending E* de la aventura en la que Caim, un guerrero de la Alianza destinado a enfrentarse al Imperio, pasó de ser un simple homenaje a *Neon Genesis Evangelion* a convertirse en los cimientos de *NieR*.

El futuro de la humanidad quedó condenado en el preciso instante en el que **un dios al que todos conocían como la Reina Bestia** fue atraído por Caim —y su compañera Angelus— a nuestro mundo, lo cual inició una última batalla en la que no hubo ningún ganador. Y es que la derrota de la criatura terminó con el cuerpo de esta disolviéndose en partículas que, aparentemente, presentaban los mismos principios que el cloruro de sodio, aunque finalmente se determinó que estábamos ante un elemento perteneciente a otra dimensión, que recibía el nombre de **partícula G**. Esto no sería más que un hecho irrelevante si no fuera porque poco después del incidente, las autoridades informaban de una especie de pandemia que cristalizaba a las personas, reduciendo sus restos a un puñado de sal. Esta maldición —por mucho que algunos insistieran en calificarla como enfermedad— se denominó *SCB* o **Síndrome de Cloración Blanca**.

Cuando una persona era contagiada, automáticamente era atendida por una especie de entidad divina dispuesta a ofrecerles un trato: renunciar a su voluntad y obedecer las órdenes —dirigidas a la destrucción del ser humano— de su nuevo dios o aceptar una muerte agónica, disuelta en un puñado de sales esparcidas en el suelo. Muchos de los afectados, aterrorizados por el terrible destino al que estaban condenados, decidieron aceptar la propuesta y convertirse en esclavos carentes de conciencia. Así fue como se formó la **Legión**, un ejército formado por todos los infestados a las órdenes de un enviado conocido como Ojos Rojos. Las tensiones entre Japón y Estados Unidos, aliados en favor de hacer frente a esa nueva amenaza, se }

"LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS ES UN AVISO DE QUE DEBEMOS TENER CUIDADO A LA HORA DE JUGAR A SER DIOS"

} fueron reduciendo hasta que decidieron cortar por lo sano y poner punto y final a una situación insostenible; tomaron la decisión de lanzar una bomba nuclear sobre Tokio. Curiosamente, llevaron a cabo el ataque **un 6 de agosto, repitiendo la fecha en la que tuvo lugar la tragedia de Hiroshima en 1945**.

¿Acabaron con la Legión? En aquel entonces, sí, pero ¿y con el *SCB*? Lamentablemente, los efectos colaterales del ataque nuclear no hicieron más que empeorar la situación. Y es que la onda expansiva ocasionada por la bomba arrastró un gran número de partículas G más allá de Japón, lo que propició **un nuevo brote aún más peligroso**, debido a que en cuestión de días ya se había extendido por gran parte de China. De ese modo, contagió a cerca de mil millones de sus habitantes y, por tanto, dio lugar a lo que podríamos definir como **la restauración de la Legión**. Por si fuera poco, y atendiendo al dicho popular que asegura que las desgracias nunca vienen solas, resultó que había alguien —más bien }



algo— que había logrado sobrevivir a la batalla: nada más y nada menos que Ojos Rojos, que se frotaba las manos ante la posibilidad de volver a contar con sus tropas.

Ante esta nueva crisis, el gobierno decidió moverse con rapidez y tomar medidas, pero lamentablemente no hallaron ni la cura para un mal endémico que acabó con la vida de varias naciones ni la forma de hacer frente a una horda de cuerpos concebidos con la única intención de erradicar toda

"*NIER* NACIÓ A RAÍZ DE UN FINAL ALTERNATIVO DE *DRAKENGARD* QUE SOLO PRETENDÍA RENDIR TRIBUTO A *NEON GENESIS EVANGELION*"

forma de vida. Varios años más tarde, con la humanidad al borde del colapso y después de varios intentos en vano —el *SCB* acabó propagándose a otros continentes y el ejército enemigo no hacía más que aumentar su potencial— de limpiar la zona afectada entró en escena un grupo de científicos estadounidenses. Durante su investigación y como último recurso a la desesperada, fue concebido **el Proyecto Gestalt, una especie de coma inducido ideado con el fin de extraer el alma de un individuo sano para insertarla en una copia artificial del mismo**. Ver para creer: la ciencia empleando una entidad incorpórea con la intención de lidiar con un dios perteneciente a otro mundo, aunque eso… eso ya forma parte de otra historia que abordaremos en nuestro próximo número.



UNA ODA A LA

CEGUERA EXISTENCIALISTA

¡GLORIA A LA HUMANIDAD!
TRANSMISIÓN ***INICIADA***...

EN PORTADA: *NIER* · POR JUAN MONTES



*E*STE *es un mensaje para todas las unidades del escuadrón YorHa que han sido enviadas en misiones de reconocimiento y combate a la Tierra. Les habla la comandante. Su trabajo está resultado satisfactorio para los objetivos que nos hemos marcado. El Concilio de la Humanidad está realmente orgulloso de los frutos de sus esfuerzos, no olviden que tenemos un propósito que se alza mucho más allá de nuestros propios intereses.*
Durante los siguientes días llegarán refuerzos de nuevas unidades Yor-Ha para defender las posiciones frente a las acometidas de las máquinas. Mientras llegan, por favor, extremen la precaución. En estos momentos, como bien saben, solo disponemos de escuadrones de escáner y ataque, por lo que es fundamental que no asuman riesgos innecesarios. El destino de la humanidad depende de lo que hagan en esta misión. Es vital que salgamos victoriosos para que los creadores que moran en la Luna puedan regresar a su hogar.

• • •

FIN DE LA TRANSMISIÓN



"UNA NARRATIVA CAMBIANTE, EVOLUTIVA Y TRANSFORMATIVA"

NIER: AUTOMATA fue uno de los grandes videojuegos de 2017. Parece una perogrullada, teniendo en cuenta que se trata de una obra del extravagante Yoko Taro, firmada por Platinum Games y editada por Square Enix, pero, a pesar de ello, fue una de las sorpresas más agradables del citado año. La **lucha de los androides contra las máquinas que poblaban la Tierra** se transformó en todo un éxito que elevaba a un nuevo nivel una saga que ya se había iniciado en la pasada generación, y de la que mi compañero Roberto Pineda ha dado buena cuenta en este mismo número.

Lo que propusieron Taro y su equipo deriva en la acción de los androides para recuperar el control de nuestro planeta, asediado por máquinas, mientras los humanos aguardan en la Luna para **regresar cuando el hogar sea seguro**. Eso es lo que expresa el improvisado mensaje de la comandante al dirigirse a las fuerzas YorHa del Concilio de la Humanidad. Sin embargo, la venda —perpetrada literalmente en los ojos de los propios androides— no tarda en caerse ante el peso de la realidad.

En una entrevista concedida a *Game Informer* durante su año de estreno, el director de *NieR: Automata* destacaba que él siempre había pensado en esta entrega como un juego diferente al que finalmente fue, aunque tuvo que girar el rumbo de sus ideas. «Yo quería hacer un juego de disparos, pero Square Enix no me daría dinero para eso. Así que tuvimos que poner elementos *RPG* para apaciguarlos», afirmaba. Por suerte, no se conformó con un juego de rol al uso, sino que **lo dotó de una narrativa cambiante**, evolutiva e incluso transformativa. La aventura de 2B y 9S tiene mucho más que contar bajo la corteza: capas y capas de complejidad para explorar las vidas artificiales. }



} Porque uno de los grandes secretos que revolucionan la propuesta de *NieR: Automata* son las emociones. Sin entrar en ningún tipo de *spoilers*, para que puedas disfrutar del título a partir del próximo 26 de febrero, **los androides empiezan a comportarse a imagen y semejanza de los humanos**. En otra conversación publicada por *Dengeki* en Japón, Taro reconocía que unidades como la propia 2B y A2 tienen lunares bajo sus labios para «imitar a los humanos». Del mismo modo, las emociones se reproducen en ellas, lo que genera diversos conflictos.

El trasfondo que Platinum Games creó para este videojuego no solo se centra en las típicas obras de ciencia ficción en las que máquinas hacen un estupendo alarde de potencial mecánico, sino que es mucho más complejo, cercano y emocional. De hecho, Taro y su equipo intentan explorar en **la memoria de toda forma de vida** que se manifiesta entre los parajes de la desolada Tierra en el año 11945. Aunque se trate de una historia de formas de vida artificiales, el trasfondo da un paso más allá: las máquinas, estudiando el pasado de la humanidad, crean un nuevo modo a imagen y semejanza de Dios llamado Adán que, a su vez, genera otro nuevo modelo: Eva. La fe y la filosofía tienen su propia simbología en el entorno de su universo.

Uno de los actores de doblaje del título, Aoi Yuki, aseguraba en un concierto de la banda sonora del juego en Taiwán que «*NieR: Automata* no es una historia puramente melancólica, piensa que es un adjetivo demasiado superficial. Lo que lo diferencia de otras formas de entretenimiento es que narra la belleza de la humanidad sin olvidar su fealdad». Curiosamente, una frase tan metafísica nace de quien da vida a Pascal, **la representación mecánica** del conocido filósofo en el videojuego. No es el único: Immanuel (Kant), Auguste (Comte), Kierkegard, Simone de Beauvoir y Hegel también tienen su representación en la ficción del ocio interactivo. **}**



"*NIER: AUTOMATA* EVOLUCIONA, QUITÁNDOSE LA VENDA, PARA DAR PASO AL EXISTENCIALISMO"

Por lo tanto, la paradoja de *Automata* se basa en estudiar la filosofía humana, nutrirse de ella, de todo lo que la envuelve, y volcarla en formas de vida mecánica para **darle un sentido totalmente artificial** en un mundo devastado. Las palabras nacidas de un proceso alfanumérico no demuestran la misma credibilidad que otras que surgen de la mente humana, porque forma parte de una programación definida. Ese puede ser el pensamiento más lógico, al menos hasta que la venda se cae de los ojos —de nuevo una alusión directa al videojuego—, para ver lo que se esconde tras esa pequeña prenda de tela llena de negrura.

Porque el existencialismo sobre el que se sustenta la creación de Taro se envuelve en sí mismo, explora las entrañas de sus argumentos y las escupe con una forma totalmente diferente. La trama avanza como una evolución, la propia del ser humano, reflejada en **androides creados a su imagen y semejanza**. Y aquí es donde se destapa su podredumbre, la fealdad de la que hablaba Yuki y la insoportable levedad del ser, que titulaba Milan Kundera en su reconocida obra. Cuando los ojos se abren, adaptándose a una nueva realidad, se descubre que las intenciones del título van más allá del juego de disparos que quería su director o del *RPG* que adoptó para satisfacer a la editora.

«Todo lo que vive está destinado a morir. Estamos atrapados en una espiral perpetua de vida y muerte. ¿Es esta una maldición? Constantemente pienso en el Dios que nos bendijo con este críptico acertijo y me pregunto si algún día tendremos la oportunidad de matarlo». Estas palabras pertenecen a 2B, la protagonista de *NieR: Automata*. ¿Cómo una forma de vida mecánica iba a transgredir las leyes para las que ha sido programada? El **significado de la vida**, por mucho que sea un conjunto de circuitos, también es una identidad propia. Una que pertenece única e innegociablemente a la conciencia de cada individuo.



} Este tipo de mensajes están siempre presentes en el juego: no todas las máquinas que se cruzan en tu camino son el enemigo. El propio Pascal es una máquina que ha consolidado una tribu con otras formas de vida de su misma especie, las cuales solo quieren vivir en paz, sin generar ningún conflicto ni obedecer las órdenes de los alienígenas que, presuntamente, los comandan. Cuando te adentras en el videojuego esperas encontrar disparos, acción, desenfreno, guerra... y hay un poco de todo eso, pero tan solo es la superficie de **algo mucho más grande** que lucha por salir al exterior.

A2 es la fuerza que imprime todos estos pensamientos. La búsqueda de la existencia y la muestra de la realidad que vive el planeta en el lejano año 11945. La lucha por saber de dónde venimos, qué somos y a dónde vamos. Si nuestros pasos los marcamos nosotros o hay alguien detrás que, inconscientemente, nos obliga a darlos. **2B es la conciencia de todo lo que rodea a un mundo que no para de autodestruirse**, del silencio que invade a la verdad y del odio hacia el destino al que se les ha sometido. Por su parte, 9S es la inocencia, la responsabilidad del deber y la curiosidad de encontrar respuesta a todas las preguntas sin dar la espalda a las normas.

Lo que se esconde tras la venda no es sino un reflejo de lo que somos como especie humana, de cómo las máquinas han aprendido de nosotros y se han adaptado a los conocimientos que les han sido implantados, **imitando nuestra forma de vida**. Es una oda a la crítica existencial, un teorema filosófico camuflado en una batalla entre máquinas por la perpetuidad de una especie. Y la inevitable conclusión es que nosotros hemos sido los causantes de ello. Algo que se manifiesta, de manera irónica, en el mantra de las unidades YorHa que intentar salvar una causa perdida. Por ello, por el desastre que se genera al inculcar cualquiera de nuestras costumbres, me sumo a su consigna: gloria a la humanidad.

El genio detrás de la portada

YOKO Taro

Extravagante y controvertido como pocos. Solo alguien como él es capaz de hacerse famoso sin necesidad de mostrar su rostro.

OCULTO TRAS SU INCONFUNDIBLE MÁSCARA de Emil y siempre dispuesto a decir lo que piensa sin preocuparse por el qué dirán. Así es **Yoko Taro**, el excéntrico creativo al que todos conocemos por haber concebido uno de los títulos más laureados de los últimos años, *NieR: Automata*. Nacido el 6 de junio de 1970 en Nagoya, Japón, Taro lleva prácticamente veinte años en la industria, aunque resulta innegable que su salto a la fama no tuvo lugar hasta los primeros compases de 2017. **Su carrera comenzó a finales de los años 90**, fecha en la que realizó diversos trabajos en títulos como *Alpine Racer 2* y *Time Crisis II*, entre otros. Sin embargo, fue un par de años más tarde cuando su talento fue premiado con el mayor tesoro que puede recibir un creativo: **la libertad**. En 2001, entró a formar parte de la extinta Cavia y comenzó a construir la historia que le ha llevado a convertirse en uno de esos genios que, cada vez que realiza algún movimiento, no deja títere con cabeza. Y es que su séquito lleva muchos años comulgando tanto con su particular visión del videojuego, como de la vida en sí misma. Porque sus obras no están hechas para todo el mundo, al igual que sucede con **las historias de David Lynch o los mensajes de Hideo Kojima**.

por Roberto Pineda



el genio de la MÁSCARA

Pasó sin pena ni gloria por compañías en las que todos querrían trabajar, pero solo alcanzó la fama cuando le dejaron crear con libertad. Considera que las personas que desean la paz en el mundo disfrutan matando en los videojuegos. A sus 48 años, se divierte leyendo Twitter cada noche.

Su primer proyecto como director fue ***Drakengard***, el primero de los tres capítulos comprendidos entre 2003 y 2013, aunque solo necesitó cinco minutos para plantar en él una semilla llamada *NieR*, la obra por la que tantos usuarios le idolatran a día de hoy. Un final alternativo que solo pretendía ser un homenaje, incluido en un título sin trascendencia, pero capaz de sembrar los cimientos de lo que posteriormente se convertiría en un juego de culto, de esos que quizás no cuentan con un gran número de seguidores, pero que son capaces de situarse en lo más alto en las listas de favoritos de aquellos que decidieron apostar por él. Un origen inesperado, propiciado por un capitán decidido a cumplir el sueño de su vida mientras el barco se hundía, porque no conviene olvidar que ***NieR* llegó al mercado mientras *Cavia* ya tenía fecha de caducidad**, pues su cierre se confirmó apenas unos días después del lanzamiento del juego. En aquel entonces, nadie en su sano juicio fue capaz de imaginar que siete años después tendríamos la oportunidad de disfrutar de una secuela, y mucho menos que se trataría de uno de los candidatos a juego del año junto a nombres propios como *Resident Evil VII*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Super Mario Odyssey*, entre otros.

Cuando un jugador se dispone a sumergirse en uno de sus títulos, debe ser consciente de que está a punto de ser arrastrado hacia una vorágine de sensaciones entre las que la reflexión **sobre el sentido de la vida humana** tiende a convertirse en protagonista. Taro es uno de esos creativos que no da puntada sin hilo y siempre se asegura de que sus ideas trasciendan más allá de las conclusiones que uno puede extraer de los elementos que habitualmente sometemos a juicio una vez damos por finalizado un videojuego. Todo ello sin olvidar el énfasis con el que emplea una **simbología** que no resulta fácil descifrar, pero que siempre esconde un profundo mensaje oculto tras su desconcertante —y perturbador— envoltorio. Porque lo que podemos encontrar en las páginas del Grimorio Weiss o bajo en el interior de la piel de A2 no dista demasiado de lo que hay tras esa máscara que desfila alegremente por ferias de videojuegos, entrevistas y otros eventos.

Durante la celebración de la PAX East 2017, dejó claro que cuando hace algo, lo hace como él quiere. Le hicieron varias preguntas acerca del aspecto de 2B, un personaje que siempre ha llamado la atención de todos por el hecho de llevar un vestido ajustado y zapatos de tacón a pesar de ser un androide concebido para luchar en un planeta desolado. Taro quiso explicar que la idea original era imaginar cómo sería su indumentaria dentro de diez mil años, pero como no era posible saberlo, decidió dar carpetazo al asunto con la siguiente afirmación: «**Porque me gustan las chicas**». Un poco más tarde, concretamente a finales de marzo del pasado año, concedió una entrevista a los compañeros de *Kotaku* en la que comenzó con la cara destapada, pero **cuando el periodista quiso hacerle una fotografía para el artículo no tardó en colocarse su máscara**. ¿Por qué nunca comparece ante los medios sin ella? «Porque cuando descubres que la persona que escribe esas novelas pornográficas que tanto te gustan es un hombre mayor, pierdes el interés», aseguró un Taro que optó por extrapolar ese supuesto a los desarrolladores al afirmar que con los juegos sucede algo similar y que «los jugadores pueden perder un poco de expectación al descubrir quién está detrás de ellos».

A pesar de que su justificación parece razonable, finalmente demostró que el particular sentido del humor que encon- }

tramos en sus obras no es más que una proyección de sí mismo, especialmente cuando quiso matizar su respuesta en lo que a esconder su rostro se refiere, momento en el que lanzó un guiño a Takahisa Taura, el diseñador de Platinum Games que le acompañó a la citada entrevista: «**Si yo fuera tan apuesto como Taura-San, probablemente también iría por ahí enseñando mi cara. Incluso tendría citas con un montón de chicas**». Tampoco tuvo ningún problema en definirse como una persona con poca confianza en sí mismo ni ocultar su afición a beber «demasiado», aunque —una vez más— quiso hacer una broma de ello incluso cuando le tocó valorar lo que ha conseguido durante los últimos años: «Este año, mi cuenta de Twitter ha superado los cien mil seguidores y el juego que he dirigido ha vendido más de dos millones y medio de copias, por lo que viendo esos números debería pensar que soy un hombre que ha tenido éxito en la vida, pero realmente no lo veo así».

Un tipo que ha demostrado que **alcanzar el éxito no está reñido con ser humilde**, que reflexiona sobre la vida y la muerte con sentido del humor y es capaz de crear un juego de culto desarrollado con pocos recursos y siete años después, inventarse una secuela trabajando para una empresa diferente y hacer de ella uno de los títulos más aclamados de la generación. Porque él siempre será modesto mientras un mito de la industria como **Hideki Kamiya le atribuye la salvación de Platinum Games**. Nadie sabe lo que el futuro tiene preparado para él, pero si de algo estamos seguros todos los que un día nos dejamos atrapar por su universo es que haga lo que haga, habrá tomado el camino correcto. Yoko Taro, genio y figura... aunque se esconda tras una máscara.



LAS SECCIONES *SHOOT 'EM UP* QUE VEMOS EN SUS JUEGOS NACEN DE SU ADMIRACIÓN POR *IKARUGA*

EN PORTADA:

el arte de SERGIO MELERO

NIER: AUTOMATA

NieR Automata es uno de los videojuegos de acción y rol más laureados de la generación y gran parte de su éxito ***recae en el carisma de sus protagonistas****. Resulta sorprendente que GTM aún tuviera una cuenta pendiente con tamaño título: no le habíamos dedicado una portada. Para enmendar la situación, NieR no sólo se convierte en la cubierta oficial de este mes, sino que también tiene el placer* ***de protagonizar la portada Golden****.*

La elegida para ilustrar tan importante número es 2B. Desde una perspectiva ***muy diferente*** *a las que nos tiene habituados, en esta ocasión la protagonista de NieR Automata se ve representada en el momento de su construcción. Con retazos de Ghost in the Shell, una clara referencia estética al Mito de Ofelia y elementos que recuerdan a la demo KARA (que serviría de preludio para Detroit: Become Human), la obra que tienes ante ti representa nuestro* ***amor incondicional*** *por el mundo del videojuego creado por el inigualable Yoko Taro.*






MODEL
2B



Bajo la ciudad de Moscú, en los túneles del metro, conviven los supervivientes del apocalipsis, una sociedad subterránea que se aferra a la relativa protección de sus oscuras cavidades. Las antiguas vías se bifurcan en **arterias venosas**, lejos del exterior y de los peligros de las viejas ciudades. Ahora, convertidas en escombros y bajo el yugo de violentos mutantes, la otrora magnífica urbe se yergue como un esqueleto fantasmagórico, cuyos brazos desnudos son las vigas de los edificios destartalados. Pese a ello, las dudas se adueñan de los refugiados, pues se preguntan cuál es la realidad más allá de la seguridad de su improvisado hogar. ¿Salir o no salir? ¿Arriesgarse o quedarte en los túneles para siempre? Comienza el éxodo, esto es *Metro Exodus*.

• • •



METRO EXODUS

UN VIAJE HACIA OTRO MUNDO, EN BUSCA DE UN NUEVO HOGAR

EN PORTADA: METRO EXODUS · POR: BORJA RUETE



El miedo es una sensación que tiene diferentes efectos en el ser humano. En algunos casos, paraliza, deja el cuerpo **a merced de sus emociones más primarias** y provoca el aflojamiento involuntario del esfínter. En otros casos, inyecta la adrenalina necesaria para utilizar ese terror en beneficio propio, confiere las habilidades para sobreponerse a la situación y permite matar para no morir.

Los personajes de *Metro Exodus* se debaten, en cierto modo, entre las dos reacciones ante el mismo miedo. Los más conservadores abogan por rendirse a la seguridad, no comprenden por qué han de exponerse a los peligros del **mundo exterior**; la otra facción, en cambio, se siente constreñida y mira al horizonte incierto con esperanza.

El concepto de lo nuevo de 4A Games nace de una idea nuclear muy clara que gira en torno al **tren**, un medio de transporte que conecta los diferentes escenarios y que sirve no solo como forma de desplazarse por el mundo, sino también como una idea hogareña en la que todos los personajes principales viven bajo un techo en continuo movimiento. **El Aurora** es la base, el refugio, el lugar en el que los protagonistas trazan las estrategias y deciden los siguientes pasos que dar.

En entrevista con *GTM*, **Dmitry Glukhovsky**, autor de las novelas y pieza importante de la adaptación de su obra al videojuego, explica que cuando comenzaron a perfilarse los conceptos iniciales de *Metro Exodus*, los desarrolladores le pidieron construir una historia que tomara el tren como punto de partida. De este modo, él fue el encargado de decidir a dónde irían los personajes y qué harían en las aventuras que les iban a deparar, siempre con el tren como engarce principal. «Necesitas buscar combustible para ir más lejos y tienes la posibilidad de incorporar a más gente a bordo. El equipo está compuesto por los Spartan Rangers de las primeras historias, tanto de los libros como de los videojuegos. Se convierten en tus hermanos de armas y en tu familia, de modo que puedes viajar junto a ellos en esta **romántica aventura hacia lo** •••

desconocido», explica. Huw Beynon, con el que *GTM* también tuvo la oportunidad de charlar, va más lejos y subraya que esta vieja locomotora de vapor es «casi como un nuevo personaje».

Para un juego que tiene como título el nombre propio de un medio de transporte, se percibe natural que el concepto de viaje se desarrolle a través de túneles, vagones, vías y locomotoras. Tanto *Metro 2033* como *Last Light*, las entregas anteriores, exploran el aspecto mistérico de los conductos que fluyen bajo el suelo de Moscú. Esa pasión por el **metro** germina del propio autor: «Lo usaba todos los días en mis tiempos escolares, ya que el colegio estaba muy lejos de mi casa y tardaba una hora de ida y otra de vuelta. Un día descubrí que el metro de Moscú no es realmente un metro, sino es una especie de búnker que se podría emplear durante un apocalipsis nuclear para salvar el mayor número de vidas humanas posible». Para Glukhovsky, se convirtió en «**una cosa mágica**».

«Cuando estaban excavando los túneles, construyeron la parte pública y la secreta», manifiesta el escritor. Los conductos especiales estaban destinados a los gobernantes y a la élite, entre los que se encontraban científicos, servicios secretos, militares y funcionarios. Por tanto, había un sistema separado, el denominado **D6 o Metro 2**. Glukhovsky recalca que «algunos afirman que parte de los túneles conducen hasta los montes Urales. En caso de ataque nuclear, se supone que se evacuaría primero a los gobernantes por medio del metro, que se dirigiría a estaciones especiales bajo los edificios ministeriales, la KJB y las universidades. Todas ellas estarían interconectadas por grandes búnkeres y túneles». Un conocido del autor le contó que había hallado un túnel conectado con Metro 2, lo exploró durante dos semanas, pero se dio la vuelta cuando se quedó sin comida. «Era infinito», le dijo su amigo.

Pasado y presente y componente ideológico de la saga Metro

Aunque el primer videojuego estaba basado directamente en la novela homónima, tanto *Metro Last Light* como *Metro Exodus* parten de historias nuevas.

"EL CONCEPTO GIRA EN TORNO A UNA LOCOMOTORA



••• Glukhovsky rememora cómo fueron los inicios y la manera en la que trasladaron las líneas de la novela a los videojuegos: «Me contactaron antes de que el libro fuera publicado, porque era un **proyecto *online***, y me dijeron que querían hacer un juego de ello. Contesté que sí. El primero fue una adaptación de la primera novela, *Metro 2033*, tomó la trama y la transformó en un juego. La secuela no podía basarse en el segundo libro, porque trataba sobre los recuerdos de los días de antaño. Filosofaba sobre lo que es y lo que no es ser humano y prescindía de la acción. En lugar de eso, elaboramos una historia diferente».

Para el tercer capítulo, *Exodus*, los desarrolladores tenían en mente que los personajes salieran al exterior. Desde el primer momento se pensó en el tren como medio de transporte y concepto principal del videojuego. Una vez establecidas las bases, pidieron al autor que elaborada el trasfondo, «que contara la historia y determinara a dónde irían los personajes y por qué. Tuve que presentar la idea principal, luego cambiaron cosas aquí y allá y más tarde creé los personajes principales y secundarios, los propósitos del viaje, localizaciones, etc. Ellos diseñaron los escenarios y poblaron esos lugares con personas. Hubo mucha colaboración, por lo que ***Metro Exodus* es realmente un trabajo conjunto**».

Todo producto cultural posee, en mayor o en menor medida, trazas ideológicas y políticas, •••

fragmentos de la propia psicología de su autor. «La humanidad repite sus propios errores e ideologías políticas, como el fascismo y el comunismo. En este juego, es **el regreso de la Guerra Fría**, la necesidad de buscar un enemigo, porque te sientes perdido, porque eres incapaz de definirte al no saber contra quién vas a enfrentarte. Te identificas a través del enemigo». Pone de ejemplo a las muchas naciones del mundo que odian a los norteamericanos, sociedades incapaces de definirse sin esa confrontación.

De acuerdo con el novelista, en las dictaduras existe una sensación de propósito, algo que las naciones libres no tienen. «Estados Unidos afirma que su función es traer la libertad, pero en Norteamérica la gente no tiene ninguna misión. En la URSS te dirían: "Estamos aquí para traer justicia al mundo, todo debe ser justo e igualitario, así que vive allí y haz tus mierdas en la fábrica a sabiendas de que como parte de este gran hormiguero tú tienes un objetivo, aunque la realidad sea precisamente la contraria"». **El sentimiento de estar contribuyendo a algo se diluye cuando la nación pasa del totalitarismo a la libertad.** En estos países, se pregunta Glukhovsky, «¿cuál es tu propósito? ¿Comprar una televisión? Al formar parte de las sociedades de consumo, especialmente si eres ateo o agnóstico, te sientes perdido y ansioso, buscas algo a lo que anclarte, un propósito de vida y la justificación de la existencia». El autor realiza una analogía con las ideologías y la religión: «Proporcionan unos propósitos, pero no te dejan dudar de ellos».

Los dos títulos iniciales exploran esas reflexiones, al igual que *Metro Exodus*. La diferencia radica en el nuevo capítulo, «**la trama se vuelve mucho más personal**. No estás solo tratando de salvar a

"LAS NACIONES LIBRES NO TIENEN UN PROPÓSITO"

la humanidad, sino que debes cuidar de la gente que te acompaña y descubrir sus dramas», que califica como «intensos».

Artyom es el protagonista de las novelas y de los videojuegos, «un pacifista con dudas, posturas e ideas extrañas». El conflicto en este viaje se produce entre el protagonista y su mujer, Anna. Artyom quiere que la humanidad salga a la superficie, pero eso significa someterse a la radición». La finalidad es hallar la señal de radio de otros supervivientes. «Aunque todos los días recibe su...



respectiva dosis radiactiva, su esposa le deja ir a pesar de que sabe que **cuanta más radiación absorba**, mayor será la posibilidad de contraer cáncer y de que si tienen un hijo nazca enfermo, mutante o muerto. Aun así, se lo permite porque es su propósito». En cambio, el padre de la muchacha no está contento en absoluto con «que su única hija se haya casado con un tío raro, que sacrifica su salud y la de sus nietos por sus ideas».

Metro Exodus: hacia un mundo nuevo

De los túneles del metro a las inclemencias del mundo exterior. «Diría que ha sido uno de los retos más grandes al que el equipo se ha enfrentado», reflexiona Huw Beynon. «Se les ocurrió la idea de viajar a través de Rusia, dejar Moscú atrás y explorar todos los diferentes escenarios que el país tiene que ofrecer». Eran conscientes de que no iba a funcionar en un juego de estructura lineal, por lo que se decantaron por diseñar **fases más abiertas**. «Hemos conseguido un híbrido muy interesante, porque *Metro Exodus* no es un juego de mundo abierto, sino una serie de niveles amplios con una fuerte carga narrativa. Tratamos de evitar los mundos abiertos convencionales y modernos, plagados de misiones secundarias que no son tan relevantes como la historia principal. En *Metro* siempre tienes la sensación de que todo el contenido secundario tiene significado y está embebido en el universo».

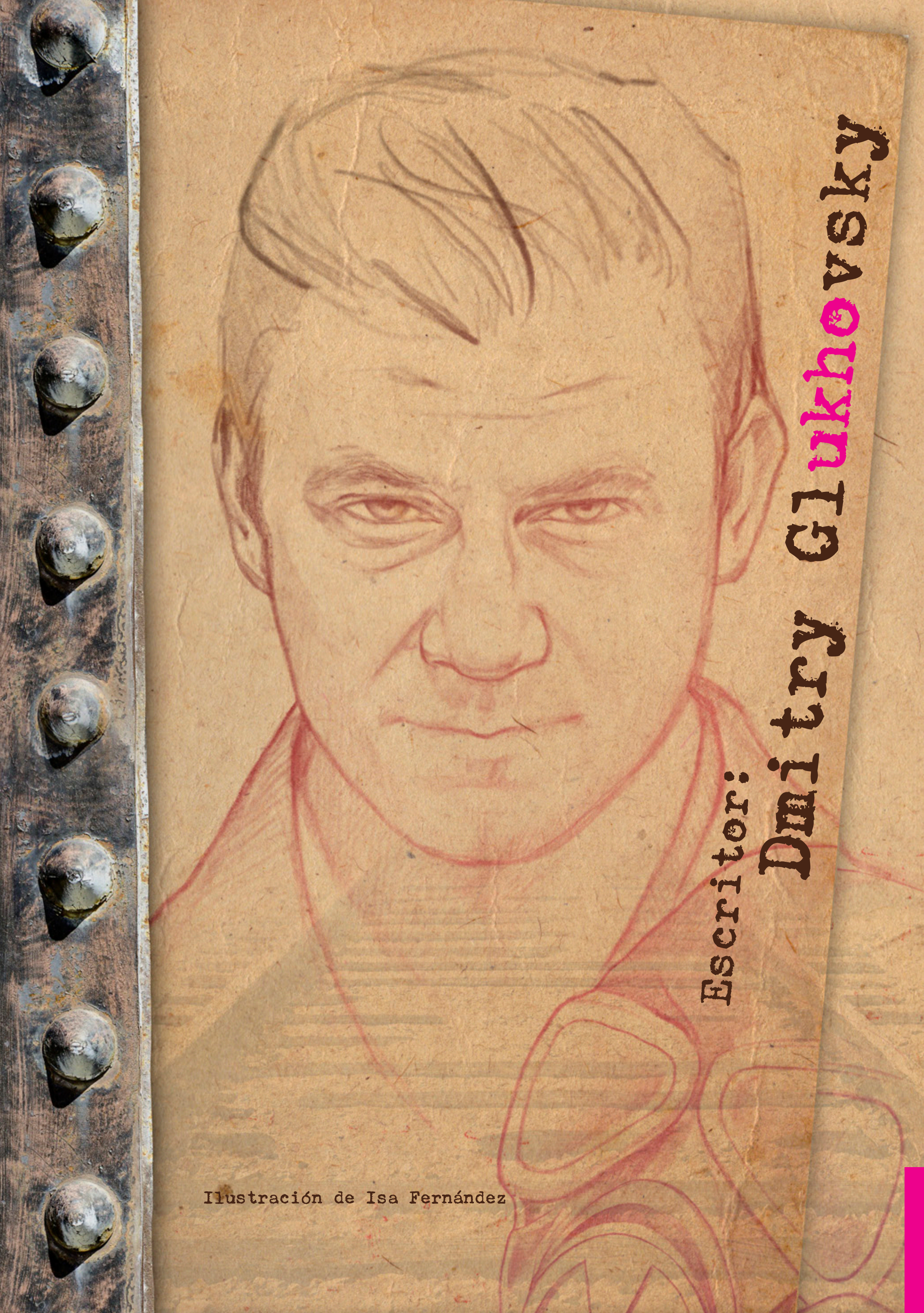
Durante el evento londinense, pude probar tres niveles que confirman la variedad de escenarios. De una zona nevada pasé a un entorno desértico y luego al umbroso y salvaje bosque. El propio Beynon mantiene que el diseño no lineal les ha conferido esa **libertad a la hora de crear los entornos**, todo ello sin renunciar a la narrativa. En ese sentido, el videojuego deshoja su trama argumental de manera similar a *Metro 2033* y *Metro Last Light*. El guion se desarrolla a través de las conversaciones, muy al estilo *Half-Life*, algo que provoca algunas situaciones hilarantes. Recuerdo, por ejemplo, un momento en el que uno de los personajes lanza una perorata interminable. Sin tiempo para profundizar en la charla, me pongo a modificar las armas y cuando concluyo, compruebo que el señor ya no está, aunque sigo escuchando su voz. Resulta que se ha marchado a otra habitación y ha continuado la conversación... ¡sin mí!

Metro Exodus no es un *shooter* en primera persona que consista en disparar a todo lo que se mueva. 4A Games ha reforzado el componente *survival* con el *crafting* y la **personalización de las armas**, así como con otras cuestiones que ya estaban presentes en anteriores títulos, véase el uso de la máscara de gas. Así las cosas, la estrategia al abordar a los enemigos no debe ser siempre la misma. En lugar de disparar, tal vez sea mejor utilizar el sigilo, muy a pesar de que la inteligencia artificial de los enemigos sea un tanto floja. Si nos acercamos a alguien por la espalda, podremos matarlo o dejarlo inconsciente, pero realmente no he detectado que haya consecuencias. Lo mismo ocurre en ciertas situaciones, cuando alguien se rinde y recae sobre nuestras manos la posibilidad de salvarlo o de acabar con él.

Sería una imprecisión decir que los únicos enemigos de *Metro Exodus* son únicamente orgánicos. Los escenarios entrañan otra clase de peligros más allá de los mutantes y de las armas cargadas de las facciones rivales. «Todo parte de generar esa sensación de mundo hostil», argumenta el responsable de marca del estudio. «Se trata de explorar el mundo natural, de modo que disponemos de ciclo de día y noche y de **efectos climáticos** como las tormentas de arena y eléctricas, lluvia, anomalías y radiación. En las zonas contaminadas, la máscara de gas es una necesidad, por lo que hay que cuidarla en consecuencia: «Se puede romper o dañar, le puede entre sangre, de forma que debes limpiarla de manera manual. Si se quiebra, comenzarás a asfixiarte, pero tienes la opción de realizar una reparación rápida o de mejorarla después en un banco de trabajo».

"METRO EXODUS NO ES UN JUEGO DE MUNDO ABIERTO, SINO UNA SERIE DE NIVELES AMPLIOS CON UNA FUERTE CARGA NARRATIVA

La nueva producción de 4A Games consigue mantener sus señas de identidad y trazar pinceladas frescas a una fórmula que se renueva en la buena dirección. ¿Es *Metro Exodus* un nuevo comienzo un final para la saga?, le pregunto a Beynon. «No lo siento como un final. *Metro 2033* y *Metro Last Light* conforman el capítulo de apertura y de cierre de una historia, la de Artyom en el metro de Moscú. ¿Desde aquí a dónde iremos? Honestamente, no lo podría decir, pero este es **un comienzo fresco para el protagonista**».


Escritor:
Dmitry Glukhovsky
Ilustración de Isa Fernández



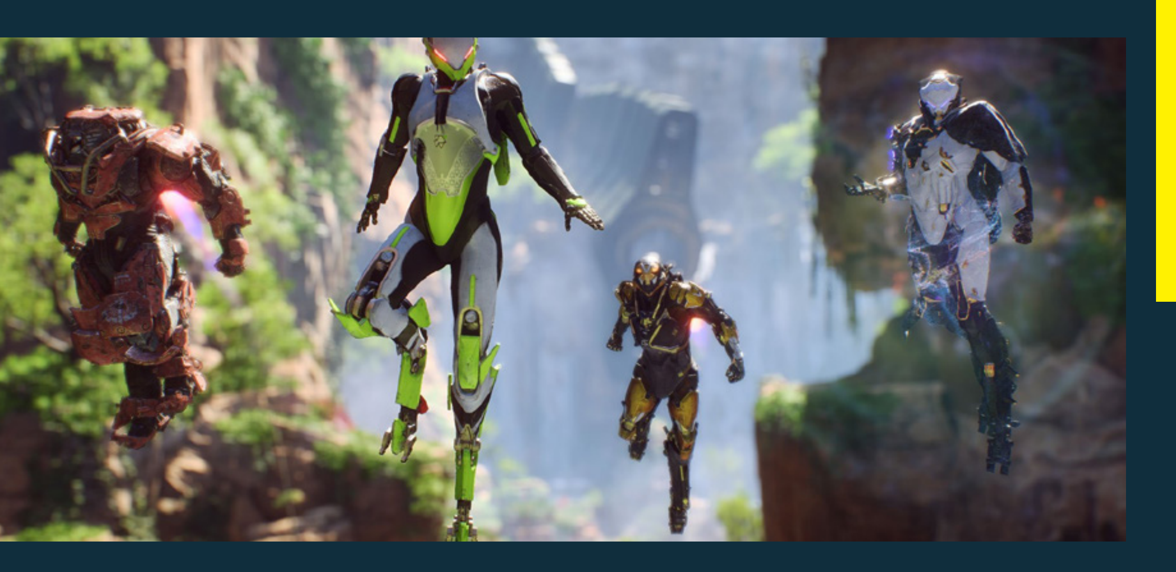


Anthem.

por Borja Ruete

BioWare sigue adelante después de todo. Ni el fracaso de *Mass Effect Andromeda* ni los memes que dan por muerto al estudio han impedido que los **veteranos canadienses** continúen desarrollando juegos. A pesar de tanta negatividad agorera, parece que la sensación en BioWare es bastante diferente, o al menos eso transmiten las palabras de Casey Hudson, *manager* general del estudio, un desarrollador que lleva desde los tiempos de *Baldur's Gate* en el seno de la compañía.

«Estos días en la oficina se respira una atmósfera parecida a la de la época de *Baldur's Gate*, cuando el equipo empezaba a darse cuenta de **la magia que habían creado juntos**», dice en un comunicado. Dos décadas han pasado desde entonces —el clásico cumplió su vigésimo aniversario a finales de 2018—. BioWare ya no es un estudio independiente; sus fundadores, Greg Zeschuk y Ray Muzyka, dejaron atrás sus responsabilidades para embarcarse en nuevos proyectos profesionales, mientras que el estudio ha seguido su curso con *Anthem*, un proyecto en el que han puesto toda la carne en el asador para ofrecer una aventura *online* con su particular toque narrativo. Adentrémonos en su mundo.



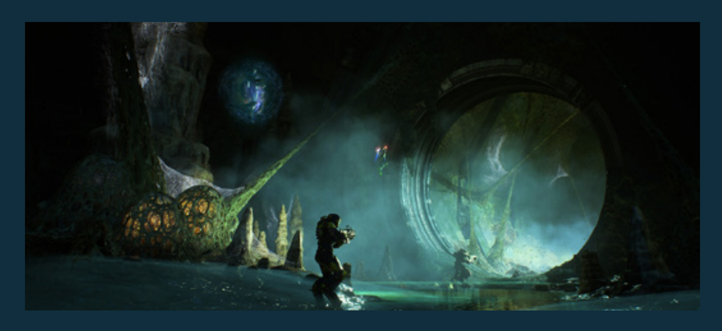
Una nueva forma de contar y compartir ***historias***

Anthem recoge el legado de los maestros del RPG y apuesta por el multijugador online en un videojuego donde la colaboración entre compañeros y las historias cruzadas conforman un proyecto diferente.

Los fundadores de BioWare recibieron a finales de 2018 la **Orden de Canadá**, una de las distinciones de mayor relevancia que se entregan en el país. Greg Zeschuk y Ray Muzyka son responsables de que la industria del videojuego esté presente en la zona de Alberta, pues BioWare, desde el principio, ha atraido a talentos locales e internacionales. Ahora, como una de las divisiones de EA, la compañía tiene el reto de continuar su camino sin perder su identidad ni su legado.

Anthem es un proyecto atípico dentro del catálogo de BioWare. *Mass Effect Andromeda*, título que sufrió un sinfín de penalidades durante su tormentoso desarrollo, no estuvo en manos del equipo principal. Al mismo tiempo, el núcleo creativo del estudio estaba inmerso en el trabajo de una nueva propiedad intelectual, un título con el que se rompen algunos esquemas clásicos de BioWare, aunque ellos no lo conciben como un punto de ruptura con respecto a sus anteriores trabajos. En una entrevista con *GameReactor*, Jon Warner, director del videojuego, explica que todos los juegos de BioWare han implicado una evolución en el ámbito narrativo: «*Anthem* no es realmente un punto de partida, es una evolución continua de cómo contamos historias en BioWare». De este modo, toda la experiencia que han acumulado la han aplicado para construir una producción que permita «compartir esa gran historia» en compañía. Warner pronuncia una palabra clave, «compartir». *Anthem* no está diseñado para los lobos solitarios, se desgaja de las historias pensadas para un jugador y opta por brindar una experiencia en la que el usuario debe compenetrarse con sus compañeros con el fin de llevar a buen puerto sus misiones. «Si quieres jugar en solitario es una opción, pero seguramente no sea tan gratificante», advierte Thomas Singleton, de BioWare, en la edición británica de la *Revista Oficial PlayStation*. De acuerdo con sus palabras, si decides prescindir de compañía no experimentarás ese **aspecto colaborativo**. La posibilidad existe, por supuesto, pero está claro que el videojuego se ha construido con el cooperativo en mente. Según comenta Singleton, el título brilla especialmente cuando se produce esa conexión entre jugadores. La duda que sobrevuela es si esta obra va a ser capaz de explotar los puntos fuertes del estudio, que pasan inevitablemente por su faceta de arquitectos de histo-

"ANTHEM NO ESTÁ DISEÑADO PARA LOS LOBOS SOLITARIOS"



"LOS ROMANCES, UNA SEÑA DE IDENTIDAD DE LOS PRODUCTOS DE BIOWARE NO ESTARÁN PRESENTES EN *ANTHEM*. NO ENCAJAN CON LA PROPUESTA JUGABLE QUE HAN DISEÑADO"

rias. Desde su anuncio en el E3 2017, la gente se ha cuestionado el modo en el que se integra la narrativa. Singleton subraya que *Anthem* incorpora narrativa emergente, pero lo hace combinándola con una forma de contar historias más cercana a la tradicional. Con todo, los romances, una seña de identidad de los productos de BioWare, no estarán presentes en *Anthem*. Es cierto que no han cerrado las puertas a cal y canto, pero Michael Gamble, productor, dijo en entrevista con *Eurogamer* que esta mecánica no encajaba con la propuesta de juego.

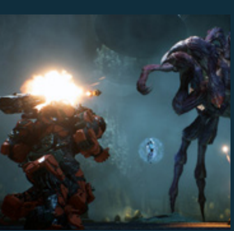
En esta obra de ciencia ficción, **todos los jugadores comparten el mismo mundo**. Ahora bien, los cambios determinados por las elecciones personales de cada uno no modifican en ningún caso el mundo común. Sí se reflejan, en cambio, en Tarsis, ya que cada jugador dispone de su propia versión del fuerte. Allí fuera, es BioWare la que define cómo luce el mundo, los cambios que se producirán en el futuro y la evolución del terreno. Los límites están en la imaginación de sus creadores.

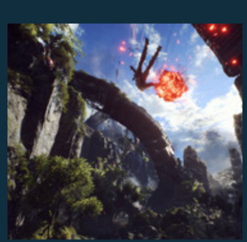
Sabemos que la campaña podrá jugarse en solitario, no así otros modos de juego, que requerirán equipos de cuatro jugadores. Lo que también está confirmado es que BioWare ha **desestimado el pase de temporada.** En principio, el guion se expandirá con nuevos arcos argumentales que se irán añadiendo *a posteriori*.

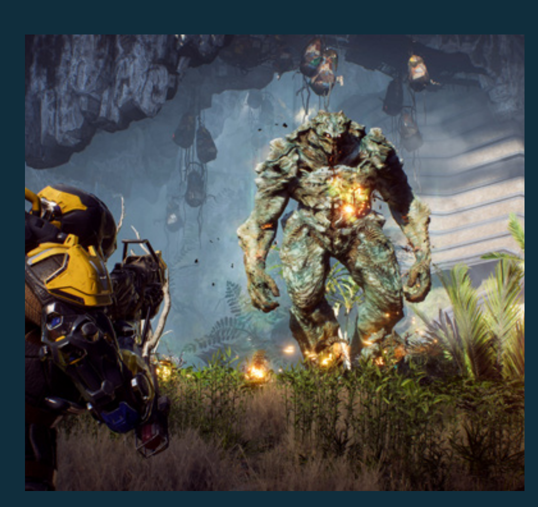
El reto de BioWare es triunfar donde *Destiny* no ha logrado destacar. A pesar de la incuestionable habilidad de Bungie para construir universos de calidad, ninguna de las dos entregas de *Destiny* ha explotado su faceta narrativa. A los creadores de *Baldur's Gate* no se les perdonará que las historias de *Anthem* no están a la altura. Después de todo, han escrito videojuegos maravillosos a lo largo de sus más de dos décadas de vida. Como juego, si nos centramos en sus mecánicas, ofrece **un enfoque de acción vertiginosa** por tierra, mar y aire, unas mecánicas de *shooter* en tercera persona que nos introducen en un mundo orgánico, repleto de criaturas hostiles. Enfundados en las alabardas, una especie de exoesqueletos, los protagonistas adquieren habilidades sobrehumanas. Llegó el momento de luchar. ■

Imágenes del juego

Una alabarda para cada clase de soldado— Las armaduras personalizables, llamadas alabardas, determinan las habilidades del personaje. Hay cuatro distintas: Interceptor, Guardián, Tormenta y Coloso.







HE CONSEGUIDO MÁS *de lo que jamás* – H U B I E S E – IMAGINADO

—Avalon Fortune—

Nace una idea, fluye a través de las manos, que moldean los materiales y le confieren una forma determinada. De lo abstracto surge la realidad, que a veces proviene de mundos de fantasía. Avalon Fortune, la fábrica de sueños.

Escribe:**Borja Ruete** · Fotografía: **Alejandro Castillo**



FABRICANDO SUEÑOS

A solas con
AVALON FORTUNE

Buru Arán confecciona piezas artesanales relacionadas con los videojuegos y colabora, entre otros, con *youtubers* como ElRubius.

El tren traquetea por las vías de Madrid, pero pronto dejo atrás los altos edificios de la humosa urbe. Por la ventana, se atisban los cambios en el paisaje, que repentinamente mudan de piel. **Los colores grises son ahora de paja**, amarillos hasta donde alcanza la vista, vacíos en un infinito aparente que en realidad no lo es tal. Durante el viaje, el vehículo se detiene en algunas estaciones, hasta que por fin alcanzo mi destino, Alcalá de Henares.

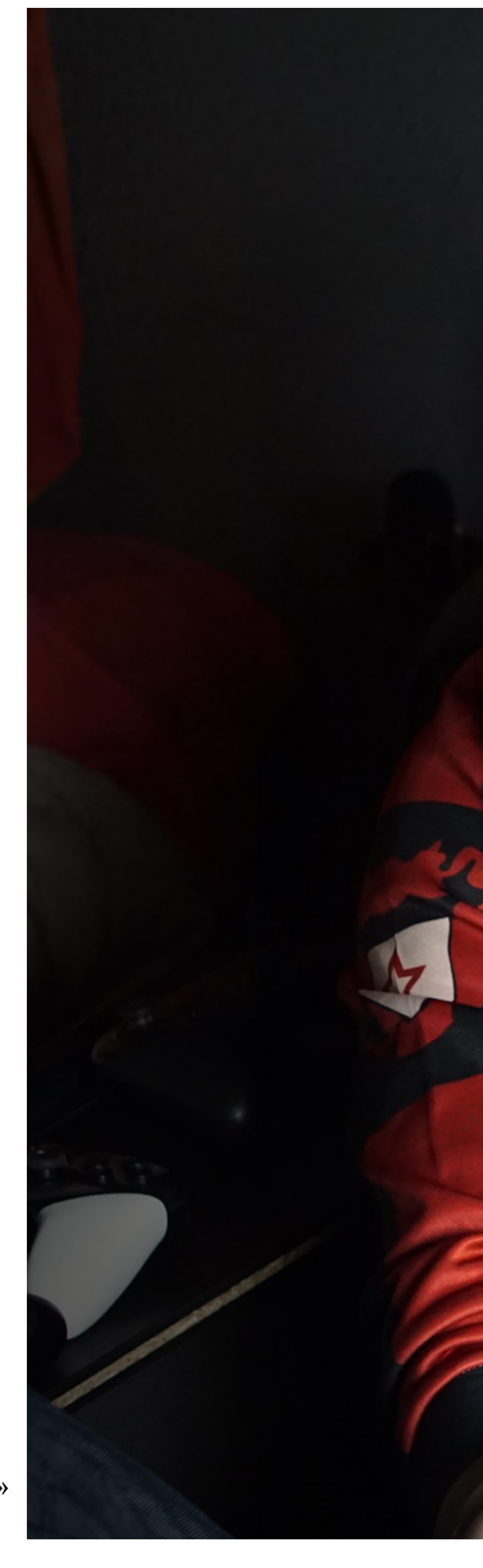
Solo tengo que caminar unos pocos metros, pues la casa del entrevistado está a pocos minutos de la estación. Es un edificio sin ascensor, de esos que no dan problemas a los más jóvenes, pero que dificultan la vida a veteranos y a personas minusválidas. **Tampoco es fácil subir las escaleras con un objeto pesado a la espalda**, bien lo sabe Buru, que durante sus idas y venidas, se ha visto obligado a cargar con sus propias obras artesanales.

Se trata de un piso atípico. Nada más entrar, una colección de zapatillas nos da la bienvenida. Tienen distintos bordados, todos ellos pintados y decorados por las manos de Buru. Pero lo realmente peculiar es que, una vez sorteado el rellano, nos damos de bruces con un fascinante taller. **Materiales de todo tipo** se amontonan en cubos, sobre la mesa de trabajo descansan distintos utensilios y piezas a medio elaborar, entre ellos, un escudo de *The Legend of Zelda*. Al fondo, en la habitación aledaña, se haya el dormitorio. Estamos, por tanto, ante una vivienda, pero también ante un lugar de trabajo, una **casa-taller**.

La entrevista comienza en el dormitorio, decorado con numerosos objetos de coleccionista. Repasamos algunas de sus obras y me pregunto cómo ha llegado a convertirse en artista: «Empecé con maquetas de aviones de combate y tanques, ya que siempre me ha gustado el tema militar», adelanta. Sin embargo, se refiere a 'militar' en el sentido tecnológico. **«Lamentablemente, cuando hay guerra, el ser humano aprieta más el coco».** No en vano, muchas de las innovaciones tecnológicas surgen como resultado de la investigación durante los conflictos bélicos.

Después de las maquetas, pasó a modificar figuras y a crear las suyas propias. «Cada vez hacía cosas más grandes, hasta el punto de que ya he tocado casi todos los materiales» a la hora de modelar. Desde su infancia ha sido su afición. «Yo nunca he tenido nada porque mi familia era muy pobre», explica. De acuerdo con sus palabras, **empezó a trabajar con tan solo 16 años** y su primer sueldo se lo gastó en material. «Pero con el segundo me compré una GameCube. Para mí fue el no va más».

¿Por qué videojuegos?, me pregunto. Le traslado la misma cuestión. Es obvio que a Buru le encantan, no solo por el trabajo de modelaje que realiza, sino porque su casa está llena de máquinas y »







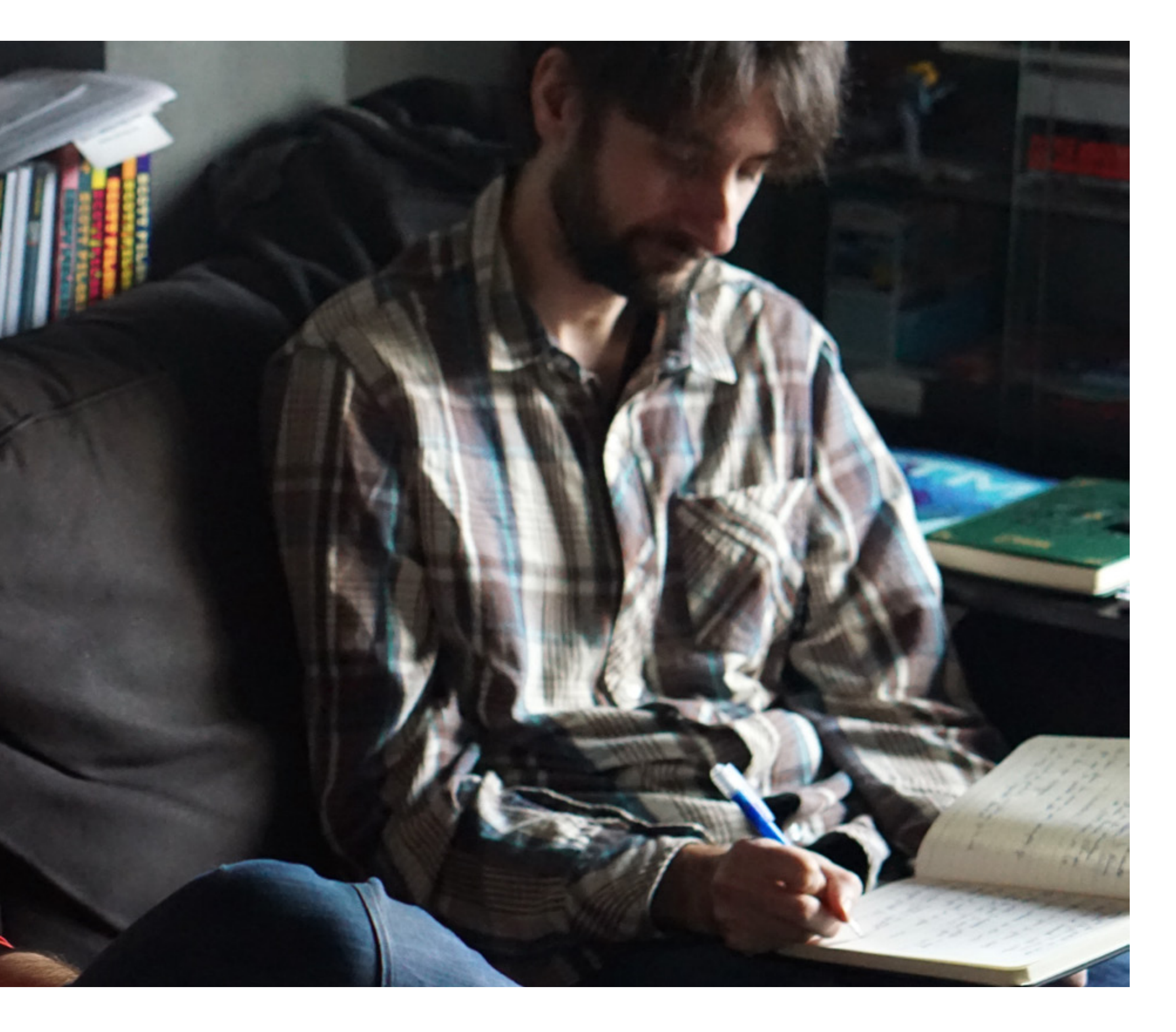
de personajes del ocio electrónico. Con todo, también tiene cosas de películas. Lo que ocurre es que **el videojuego ofrece fuentes de información muy valiosas** que empiezan por los libros de arte, pero también con los productos en sí: «Cuando ves un arma o sale un robot puedes analizarlo en detalle. En estas obras, yo puedo girar la cámara y observar los objetos en profundidad». Según comenta, le sorprendía mucho, puesto que no sabía «que llevaba tanto trabajo» desarrollar los títulos. «Te das cuenta de que hay incluso más trabajo que en una película».

El entrevistado recuerda que antaño se elaboraban los muñecos, las maquetas y los animatrónicos, pero que «se ha perdido bastante» en las películas. «Sigue habiendo directores artísticos que lo hacen, por ejemplo, en *Star Wars*, que se introdujeron en lo digital, pero que han vuelto a lo analógico. **La esencia de esas películas era eso**, la creación del mundo. No es lo mismo diseñar el Halcón Milenario en digital que hacerlo a escala real como lo hicieron en las primeras películas, que era una locura».

Que una afición devenga en una profesión no es extraño, aunque mantenerse en ella sea más complicado. En el caso de Buru, su empresa surgió de manera natural. «Molaría montar una marca, algo que la gente identifique», reflexionó en su momento. «Siempre le doy vueltas a la cabeza. Estaba duchándome un día y me dije: "¿Qué nombre elijo?"». La respuesta fue **Avalon Fortune**. Godofredo de Monmouth, un clérigo que vivió en el siglo XII, fue uno de los impulsores de la materia de Bretaña y de la leyenda del rey Arturo. El sacerdote pensaba que la palabra celta 'Avalon', que daba nombre a una isla mitológica de la Britania antigua, se identificaba con los términos 'aval' y 'afal', de la lengua bretona y celta respectivamente. Esas palabras podían traducirse como 'manzana', de modo que la traslación literal a nuestra lengua sería 'La isla de las manzanas' (los interesados pueden ampliar esta información en britannica.net).

UNA CUESTIÓN DE LIMONES

Pese al significado de su nombre, Avalon Fortune **es más de limones que de manzanas**, algo que tiene que ver con cierto *youtuber* de enorme repercusión mediática. «ElRubius contactó conmigo después de que habláramos personalmente para comentarme que tenía una idea en mente: quería hacer las figuras del limón 4K». Para los lectores que lo desconozcan, el *youtuber* organizó un »



Según Buru Arán, ha sido un auténtico honor haber tenido la oportunidad de colaborar con ElRubius en un proyecto.

» sorteo de varios limones en su canal. El tema de los cítricos proviene de una broma interna, pero lo realmente curioso es que aquellos limones que adquirió para el concurso estaban plagados de piojos. «Se le ocurrió la idea de que en su serie de televisión saliera un limón como personaje», el limón 4K. De ahí que **ElRubius** encargara a Avalon Fortune el modelaje y la producción del personaje. «Va sortear un limón cada mes durante un año entero», añade.

La oportunidad de darse a conocer entre la comunidad *Youtuber* nació gracias a Toni Piedrabuena, más conocido como «Tonichan», compañero de *3D Juegos*. «Quedé con él en llevarles algo a las oficinas y me dijo que al lado estaba la empresa que se dedica a los *Youtubers* y demás». Se trata de **Vizz**, la compañía de Webedia—también propietaria de *3D Juegos*—que hace las veces de **agencia de representación** de algunos de los creadores de contenido más famosos, entre los que se encuentran Vegeta777, Willyrex y ElRubius. «Dije que sería increíble si pudiera entregar algo y él me abrió la puerta; yo puse mi morro, entré con las piezas, dejé mi tarjeta y cuajó».

«Todo lo que imaginas es posible». Cuando entro en la página web de Avalon Fortune, me topo con esa frase, un lema que en el caso de Buru se ha cumplido con creces. «Si te soy sincero, ya he conseguido más de lo que podía imaginar. Lo de ElRubius ha sido un honor, porque nunca pensé que llegaría tan lejos. Para mí es muy importante que una persona como ella, que nunca hace promoción a nadie y que tiene mucho cuidado con esas cosas, se interese por estos productos».

A los artistas les ocurre una cosa, y es que muchas veces no se valora su »

“

DE LA IMPOTENCIA TERMINAS REVENTADO Y TE SALEN TODOS LOS SENTIMIENTOS FUERA.

”

» trabajo. Hazme esto o aquello, pero cuando llega el asunto espinoso del dinero, pocos quieren pagar, porque después de todo, el arte debe ser gratis, ¿no?, piensan algunos. La misma expresión que dice eso de **«trabajar por amor al arte»** es un fiel reflejo de este mal endémico. Buru tampoco es una excepción: «A raíz de lo de los limones de ElRubius, hay mucha gente que quiere hacer sus propias figuras y que desconoce que el máster (la primera pieza que sacas para luego hacer la copia) vale una pasta». Pone de ejemplo el busto de Darth Maul que descansa en su cuarto y que costó unos 400 euros. «Lo modela una persona que posee los conocimientos de toda una vida sobre anatomía». Además, debe elaborar la obra a una escala determinada, costear los materiales y sacar una copia. «Cuando se enteran de lo que vale, ya se echan un poco para atrás». En cambio, ElRubius pagó con gusto. «Yo intenté llegar a un acuerdo con él para hacerlo incluso gratis, a cambio de promoción, pero él mismo me dijo que quería pagar por cada figura. Existe gente que está dispuesta a pagar, aunque tenga dinero. Pero joder, pensé, para qué se lo va a gastar en eso cuando lo puede invertir en otra cosa.

LA BODA ES EN HYRULE

Cuanta la leyenda que un niño de ropajes verdes salvará el mundo de su terrible destino. Ganondorf, un ser de oscuridad, sumirá Hyrule en la negrura más absoluta. Antes de que todo eso acontezca, brillará la luz, la de una boda, un enlace que tendrá lugar en el propio corazón del Reino de Hyrule. Avalon Fortune tuvo la responsabilidad de moldear nuestro mundo y convertirlo en ese reino de tintes medievales, aunque solo fuera por unas horas.

Nunca había realizado una boda temática antes, **fue su primer encargo a gran escala**. «Por aquél entonces trabajaba con otras dos personas que me echaban un cable. Uno de ellas, Abel, se dedicaba a confeccionar el tema electrónico, mientras que Clara, amiga mía, me ayudaba a pintar. Los dos últimos días veía que no llegaba a la fecha de entrega. Hay cosas que se sacrificaron, pero los chavales se portaron muy bien conmigo porque lo entendían, se pidieron cosas muy locas y con muy poco tiempo».

No fue una experiencia fácil, la califica como agridulce. «Terminaba los días llorando de impotencia», pues se veía incapaz de trabajar más rápido sin sacrificar la calidad. «**De la impotencia terminas reventado y te salen todos los sentimientos fuera**. Gracia a mis compañeros pude llegar a la boda. De lo contrario, hubiese sido imposible». Eso sí, una vez que estás en la boda y lo ves todo colocado te sientes «de puta madre», sobre todo porque «los novios estaban encantados».

Buru recuerda que la réplica del escudo de *The Legend of Zelda* pesaba muchísimo. «**El chico que tenía que cargar con él, uno de los novios, padecía una hernia en la espalda**». Al final, lo tuvo que llevar el otro, que era el más bajo. «El alto blandía la espada y el chiquitito portaba el escudo, por lo que parecía un poco extraño». Al final, tuvo que entregar el escudo original, pues aunque su idea era modelar una copia, el plazo se le echó encima.

La idea que trasluce es que sin la colaboración de los compañeros nada de esto hubiera sido posible, él mismo lo reconoce: «Quiero que quede bien claro que para bien o para mal, Avalon Fortune es lo que es hoy por mí y por esa gente. Yo pongo la parte creativa, es mi ilusión, mi sueño y mi marca. Pero sin la gente que me ha ayudado hubiera sido imposible». En sus inicios, trabajó con varios amigos »







» y terminó discutiendo, como en «prácticamente el 90% de los negocios», subraya. Sin embargo, «reconozco **que ellos me ayudaron a ser quien soy** y a saber en quién confiar». Entiende que hablar con él a veces pueda resultar difícil, pero asegura que ahora es más abierto y que tiene la mente más centrada. «Antes estaba muy disperso, lo quería hacer todo y a toda costa, y eso no puede ser, porque luego te pasa factura, también en la vida personal. No puedo dedicarle a mi vida laboral veinticuatro horas. Abel y Clara son las dos personas que más me han ayudado en todos los proyectos gordos que he tenido. Y es que Abel es un puto genio. Le pedía cualquier cosa y lo sacaba: "Estos jarrones de *Zelda* quiero que vayan con luz, pero quiero que tengan batería, porque no puede haber un cable rulando por el césped de la boda". Al día siguiente lo tenía listo».

Buceando por el catálogo de Avalon Fortune, descubro mucho material sobre la saga ***Zelda***. Buru comenta que es **la franquicia estrella**. Pese a que existe mucho *merchandising* en el mercado, recalca que la mayoría de productos no son artesanales y que se centran en lo más básico, por ejemplo, la máscara de Majora.

«**Cada pieza tiene un proceso creativo diferente**, no todas son iguales», contesta cuando le pregunto sobre cómo se realizan todas estas obras. Señalo el famoso escudo de *Zelda*. «El grande y el pequeño son distintos», aclara entonces. «En el de mayor tamaño se cogió el escudo base de un amigo que hace *cosplay*. Lo fabricó en espuma, pero tenía algunos fallitos. Elaboramos un molde y fui retocando a mano todas las piezas que no encajaban o que no quedaban del todo bien. El *cosplay*, depende de quién lo haga, es más profesional o menos, pero al chaval este se le daba muy bien y llegamos a un acuerdo para que hiciera una copia. Fue más un problema que otra cosa, porque si lo llego a saber, lo diseño directamente desde cero».

Según Buru, al retocar algo, «tu mente se centra en esos fallos y llega un momento en el que no los ves. **Retocaba una cosa y fallaba la otra**. Me hice unas reglas de tipo Photoshop, pero en la vida real. Eso me retrasó un poco. De hecho, todavía sigo trabajando, hasta que lo termine del todo. Después del tiempo transcurrido, quizás parezca que ha pasado una eternidad, pero a la hora de elaborar una pieza, siempre hay un principio en el que se desarrolla el proceso de documentación. «En el caso de los escudos, que son los de *Breath of the Wild*», el artista se valió del propio título de Nintendo. «Lo que hice fue soltar el escudo en el juego y moverlo con el imán. A continuación, le saqué unas fotos». »

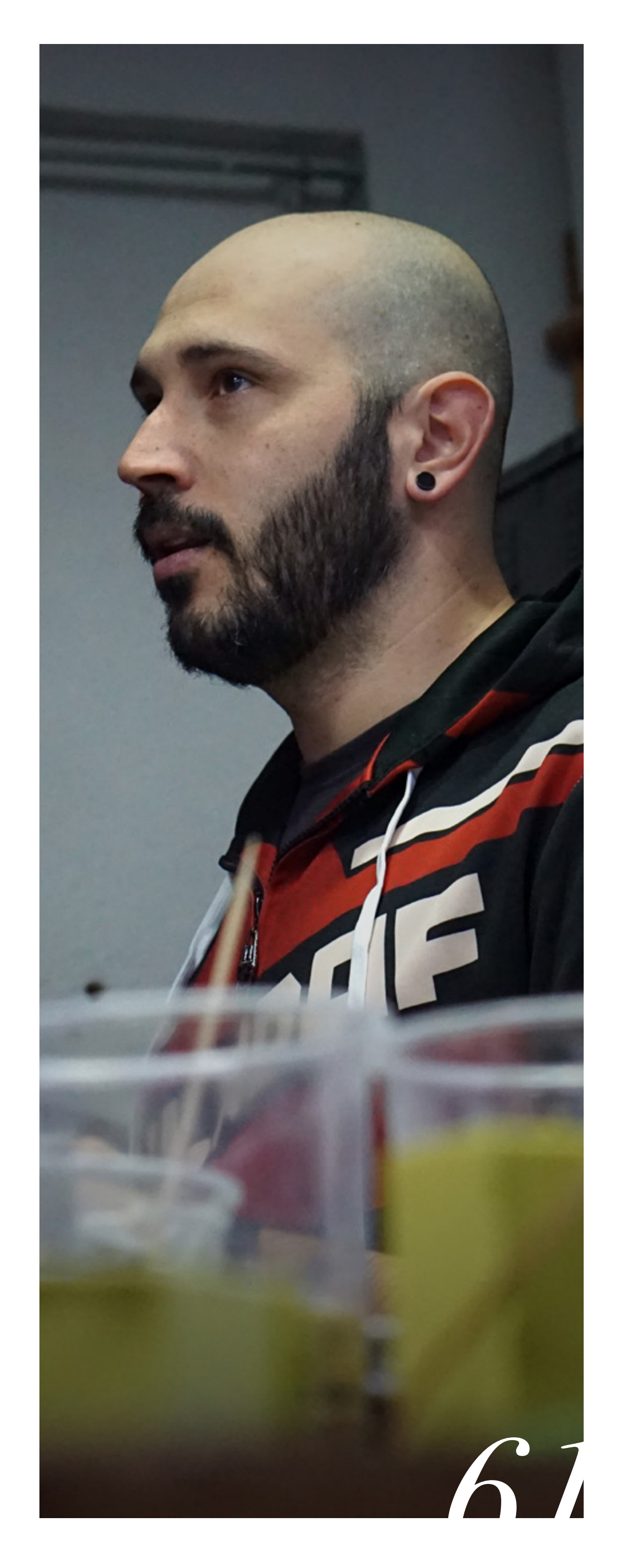
«Limón 4K»
Los limones 4K que está regalando el mediático youtuber ElRubius son todos obra de Buru, que los confecciona individualmente.

» DE FERIA EN FERIA

Tanto los ilustradores como los artesanos suelen asistir a ferias para mostrar y vender su trabajo. Avalon Fortune participa habitualmente en la Barcelona Games World y en la Madrid Games Week —con los diferentes nombres y organizaciones que ha tenido a lo largo de los años—. ¿Vale la pena? «¡Eres un cabrón y quiero que lo pongas!», replica entre risas. «Es un berenjenal, te explico por qué». Para empezar, **no suele ser rentable**, pues no solo es necesario costearse es stand, sino que en el caso de Buru, debe «buscar a alguien» que lo acompañe y pagarle todos los días que está ahí. «En la última Madrid Games Week, contraté a mi profesor de modelado para que modelara en directo un Kratos que vamos a sacar el año que viene. Paga a la persona que está trabajando contigo; paga a la persona que está modelando. Si un modelado vale dinero, imaginaros lo que cuestan los servicios de una persona profesional. Que sí, se llenó mucho el *stand*», pero eso no se traduce en un retorno del dinero. «Vendes en las ferias, pero no es suficiente. Yo voy por el *feedback* de la gente». En Internet, no se aprecia tanto. «Pero allí, ver la cara de la gente cuando compra un producto no tiene precio».

Resulta inevitable otear el horizonte, mirar el futuro de Avalon Fortune, un futuro que a *priori* parece muy prometedor. «No sé qué va a pasar en 2019, he estado muy parado porque tuve un problema personal muy grave. Cuando he despertado ha sido un *megaboom*. He conocido a mucha gente muy importante en el sector del marketing y de las grandes empresas, y **me están ofreciendo varias cosas muy potentes**. Estoy mirando hasta producciones en China.

A pesar de todo, el crecimiento supone inevitablemente renunciar a algunas cosas. «Me da rabia, puesto que si Avalon Fortune alcanza esas metas no voy a poder dedicar mucho tiempo a seguir haciendo cosas artesanales, esa es para mí la mala noticia». Según Buru, «**Avalon es sinónimo de piezas exclusivas**, que además son muy personales. No hay ningún artículo igual, siempre varía algo la pintura o cualquier tontería, pues se elaboran uno a uno». Con el mimo que le pone a todas sus obras, estoy seguro de que Avalon Fortune va a mantener sus señas de identidad. El que tenga dudas, que mire, que observe. Tiempo al tiempo. ●



LA TRAVESÍA DEL LUMINARIO III: LA VOLUNTAD DE LA DIOSA

por Juan Carlos Saloz

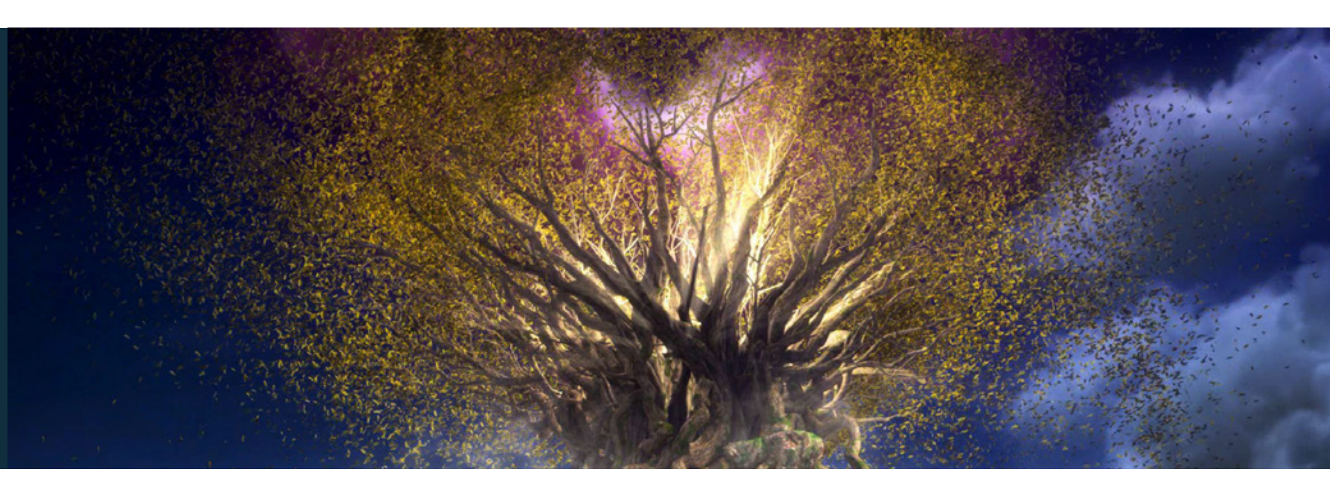
La escena se repite constantemente. Acabas de llegar a una nueva zona y estás rodeado de monstruos que nunca habías visto y lugares que no habías imaginado pisar en *Dragon Quest*. Un mapa enorme está esperándote para que tu aventura siga adelante. Pero, antes de continuar tu travesía, tienes que guardar la partida. Sabes que estás bien preparado para seguir, pero no tienes ni idea de qué hechizos realizará ese dragón que sobrevuela la zona. Podrías morir en cualquier momento, así que buscas desesperadamente una iglesia o altar donde rezar. **Solo la Diosa puede salvarte.**

Febrero de 2019



IMAGEN: SQUARE ENIX

YGGDRASIL, DALAI LAMA
Y EL PODER DE LA MEZCLA



Como buenos cristianos, **rezar a un dios no nos es ajeno**. Aunque seamos ateos, desde niños hemos asistido a eventos religiosos como comuniones, bautizos o bodas. Cada semana santa esperamos tener fiesta en nuestros lugares de trabajo y, por más que no lo sintamos como algo nuestro, hemos visto procesiones desfilar con grandes estatuas de Jesucristo y cientos de personas ataviadas con túnicas y capirotes. Por ello, visitar una iglesia románica en *Dragon Quest* para guardar la partida no nos resulta extraño. Es una mecánica tan válida como la máquina de escribir de *Resident Evil*. Pero existe una gran diferencia entre nuestra religión y la que aparecen en los videojuegos de Enix. Mientras la nuestra es patriarcal, **la feminidad del ser más divino** de *Dragon Quest* lo rige todo.

Puede que el género de la Diosa parezca un simple detalle, pero es una decisión que acompaña al tono y el mensaje que defiende *Dragon Quest*. En *Harry Potter y la filosofía: Hogwarts para muggles* (William Irwin, Gregory Bassham, 2010) se explica que los libros de J.K. Rowling siguen las ideas del feminismo radical, a pesar de que su protagonista sea un hombre. Esta vertiente del feminismo defiende que la sociedad patriarcal favorece el poder de los hombres y merma el de las mujeres porque está basada en características tradicionalmente masculinas como el control, la independencia o la competitividad. Las características tradicionalmente femeninas, como el amor, la interdependencia o la cooperación, quedan relegadas a un segundo puesto. En *Harry Potter*, son los valores más femeninos los que se ensalzan y, por lo tanto, está en la línea de este tipo de feminismo.

Ocurre igual con la mayoría de juegos de *Dragon Quest*. Por más que nos enfrentemos a cientos de monstruos, descubramos hechizos destructivos y compitamos en distintos ámbitos, el valor de ser compañeros prevalece. **La luz, la paz y la armonía** son las máximas a alcanzar, y

"*DRAGON QUEST XI* BASA SU MUNDO EN EL CRISTIANISMO, PERO AÑADE ELEMENTOS DE OTRAS MUCHAS RELIGIONES"

hasta el más temible de los monstruos —como la bruja de hielo— puede convertirse en una buena persona.

Dragon Quest XI basa su mundo en el cristianismo, pero exprimiendo sus valores más puros para generar una esperanza real en sus adeptos. Hasta cuando el mundo parece perdido, cuando las ciudades caen en el foso más profundo que podamos imaginar, la Diosa da fuerzas —y obra milagros— para que el Luminario y sus compañeros continúen adelante. Desde los noventa, esta vertiente trascendental del cristianismo ha estado presente en la obra de Enix, pero *Dragon Quest XI* ha dado un paso más en su mitología, **integrando notables elementos de otras religiones en busca de crear algo único e irrepetible.**

Aunque la Diosa existe en el último juego de la saga, es un árbol el que garantiza el equilibrio de la luz en el mundo. Un árbol cuyo nombre os sonará si habéis probado *God of War*: **Yggdrasil**. Tomado de la mitología nórdica, este fresno perenne es considerado el árbol de la vida. Son sus raíces las que mantienen los diferentes mundos unidos, por lo que constantemente recibe ataques de bestias oscuras como el dragón Níðhöggr, que busca provocar el Ragnarök.

En *Dragon Quest XI*, Yggdrasil tiene un papel fundamental como garante de luz en un mundo donde la oscuridad acecha en cada rincón. Cualquier ataque al árbol puede poner en peligro el equilibrio del mundo, algo que contemplamos con estupor cuando el malvado Mordegon se hace con los orbes y provoca que el planeta caiga en la oscuridad más absoluta. Cuando el árbol cae, no se destruye el mundo, pero poco lo distancia del Ragnarök soñado por los nórdicos. **La «batalla por el fin del mundo» enfrenta a humanos contra monstruos** sin piedad alguna, devasta ciudades y pueblos y deja al Luminario en la situación más compleja de toda su historia.

Pero, cuando este apocalipsis nórdico llega, una nueva esperanza aparece en forma de otra religión: el **budismo tibetano**. Acompañados hasta la montaña más alta del territorio, nos encontramos con el mismísimo Gran Lama —una poco disimulada forma de llamar al Dalai Lama—, quien nos enseña, a través de nuestro abuelo Rob, el poder interior que podemos llegar a tener gracias a la meditación y a la magia brindada por la Diosa. Abriendo las Puertas del Cielo, podemos concentrar nuestra energía lumínica para acabar con todo retazo de oscuridad del mundo. Una simplifación de toda una doctrina religiosa que se integra a la perfección en el devenir del videojuego.

Al no tener complejos religiosos de ningún tipo —algo que no se puede decir de los juegos hechos en Europa y Norteamérica—, *Dragon Quest XI* aprovecha lo mejor de cada religión y mitología para integrarlo en una aventura que funciona como un tiro ante tanta mezcla. Puede que su intención no sea más que hacer rodar un argumento lleno de peripecias, pero por el camino nos deja el claro mensaje de que **no somos tan distintos como imaginamos.** ■

El templo de la montaña más alta
—
Después del particular Ragnarök, el Luminario descubre los secretos de la magia en un templo que homenajea al budismo tibetano.

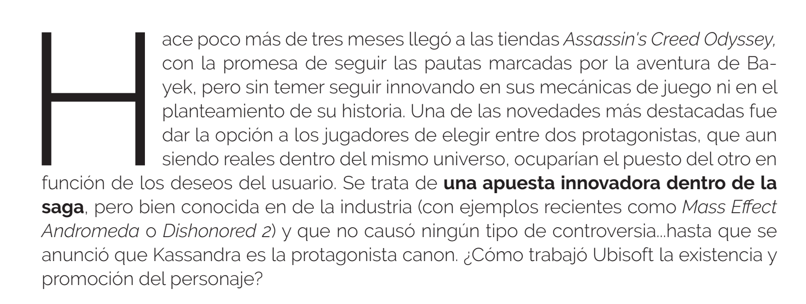




IMAGEN: TICTAIL

KASSANDRA Y ALEXIOS DEL CANON AL MARKETING

por Paz Boris



Hace poco más de tres meses llegó a las tiendas *Assassin's Creed Odyssey,* con la promesa de seguir las pautas marcadas por la aventura de Bayek, pero sin temer seguir innovando en sus mecánicas de juego ni en el planteamiento de su historia. Una de las novedades más destacadas fue dar la opción a los jugadores de elegir entre dos protagonistas, que aun siendo reales dentro del mismo universo, ocuparían el puesto del otro en función de los deseos del usuario. Se trata de **una apuesta innovadora dentro de la saga**, pero bien conocida en de la industria (con ejemplos recientes como *Mass Effect Andromeda* o *Dishonored 2*) y que no causó ningún tipo de controversia...hasta que se anunció que Kassandra es la protagonista canon. ¿Cómo trabajó Ubisoft la existencia y promoción del personaje?

Febrero de 2019

Desde que Ubisoft anunció *Assassin's Creed Odyssey*, las redes se han llenado de comentarios de todo tipo respecto al nuevo juego, desde aquellos escépticos por el rumbo de la saga a los que se mostraban expectantes por lo que Grecia podría aportar a la experiencia. **Es lógico encontrarse esta polaridad en las opiniones teniendo en cuenta que la saga histórica de Ubisoft es la que más cariño y odio despierta entre sus seguidores**, por el gran detalle prestado a las aventuras ambientadas en el pasado y por el desprecio a la línea argumental del presente que mantenía unido el argumento. Pero aunque eso podría rellenar varias páginas de un reportaje, hoy nos ocupa una de las decisiones más «novedosas» de Ubisoft: la posibilidad de elegir el protagonista de la aventura. Son muchos los juegos de rol que ofrecen un abanico de personajes más o menos amplio para que el jugador escoja aquel con el que se sienta más identificado, y la propia Ubisoft había ya incluido en algunos de sus juegos una elección similar (Evie y Jacob en *Syndicate*, aunque salvando las distancias) o el coprotagonismo (Bayek y Aya en Origins), pero nunca de manera intercambiable.

Dentro de lo que es el esfuerzo por la verosimilitud que Ubisoft realiza en cada una de sus entregas de *Assassin's Creed*, la alternativa entre Alexios o Kassandra para ocupar el puesto de protagonista o hermano pequeño choca un poco. Si, tal y como explica el propio juego, son dos las muestras de ADN la que nos permiten revivir la Grecia del siglo V a. C., lo lógico habría sido esperar que cada una de ellas nos ofreciera una perspectiva distinta de los acontecimientos. Por supuesto, quien hace la ley hace la trampa y en Ubisoft no se preocupan tanto de la fidelidad histórica como de la experiencia, aunque eso implique generar eso que suele denominarse 'disonancia ludonarrativa': si quieres que nos creamos las normas que estableces en el juego, no te las saltes cuando te conviene. Querer dar alternativas al jugador, **independientemente de quién establezca después como canon**, es algo positivo al permitir su identificación con el personaje y desarrollo de un lazo empático, hasta que interfiere con la veracidad de la experiencia.

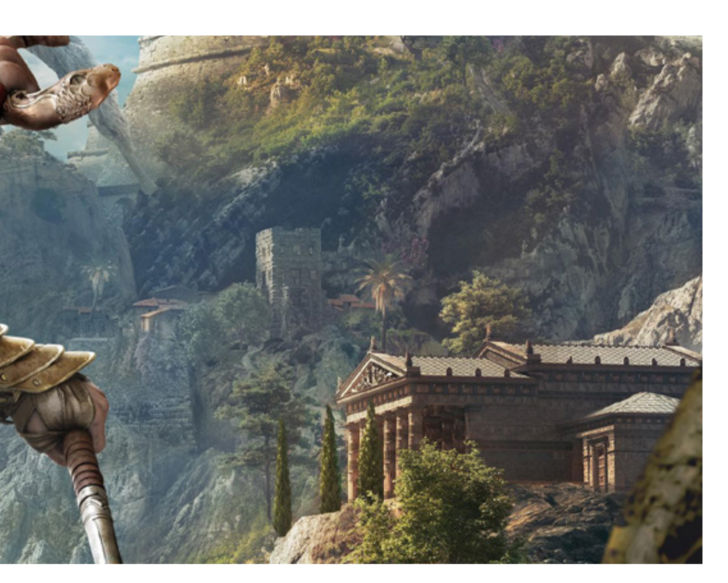
La primera vez que Ubisoft habló de un personaje canon dentro de la historia de *AC Odyssey* fue en un *AMA* de *Reddit* protagonizado por Jonathan Durmont, director creativo del juego. A la pregunta de un usuario sobre una historia canon jugable, el trabajador de Ubisoft respondió: «Sí, habrá un canon representado en la novela. Cuenta la historia de Kassandra y su viaje». Nos situamos en junio de 2018, tan solo unos días después de la revelación mundial del juego en el E3, hecha con un vídeo protagonizado por Alexios. A priori, decisiones así pueden parecer poco importantes, pero tienen una **repercusión mayor de lo que se imagina**. Aunque la elección del protagonista es única de cada jugador y nadie tiene derecho a decir cuál es me-



"El CANON SOLO ES REAL EN LA NOVELIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO"

jor que otra, que tanto el anuncio revelación como el spot de TV fueran protagonizados por Alexios choca con que Ubisoft afirme que Kassandra es la protagonista canon. Aunque ella tuvo la misma presencia que su contraparte masculina en el resto de vídeos promocionales, los dos que más espectadores reúnen no la mencionan en ningún momento. En esos casos, Kassandra no existe como protagonista, sino solo como **una alternativa cuyo interés únicamente aflora a ojos de aquellos que se molestan en buscarla.** Y es algo fuertemente reforzado por el *merchandising* del juego y la elección de la portada predeterminada (aunque reversible): Alexios en todas ellas y ni una de Kassandra. Es más, fuera de las ediciones coleccionistas (recordemos: *Spartan*, *Medusa* y *Pantheon*), Alexios tiene una figura extra, la *Legendary Figurine* de lujo. Kassandra, en total, solo tiene una figura, cuyo rostro está encapuchado y su postura denota un perfil bajo. No es de extrañar, visto esto, que solo un tercio de los jugadores la eligiera, sino que, en las redes, foros y otros puntos de reunión de internet exista la idea de que Kassandra como personaje canon de la historia es una invención de la prensa y de Ubisoft en un esfuerzo de ser «políticamente correctos».

En el estado de la industria de videojuegos actual, en la que cada decisión creativa y de *marketing* es examinada con lupa, es importante tener en cuenta qué tipo de declaración de intenciones se va a hacer con ellas. Aun teniendo en cuenta que los vídeos e imágenes promocionales han destacado por igual a ambos personajes, **la estrategia final de Ubisoft en la venta del juego es la que ha caladado en los jugadores**, dejando un sentimiento de agridulce abandono en aquellos que tenían intención de elegir a Kassandra como su protagonista. Otros estudios de desarrollo que llevan años trabajando en este tipo de binomio son más conscientes de los problemas que pueden derivar de ofrecer dos personajes como protagonistas y elegir solo uno como canónico, especialmente si se trata de una mujer (y más si es una guerrera en tiempos antiguos). Algunos, como BioWare, han optado por no hacer nunca declaraciones sobre historias canon como una manera de respetar las decisiones de los jugadores, que tanto aprecian la posibilidad de elección.



En estos momentos ya no se trata de qué personaje es mejor para disfrutar de la historia, si uno de ellos debería ser canon o si Ubisoft debería haberse mantenido fiel a la esencia verosímil de *Assassin's Creed* a la hora de ofrecer un protagonismo compartido. Se trata de **llevar a cabo acciones de *marketing* que *a priori* no corresponden con la intención del equipo creativo** detrás del desarrollo de Alexios y Kassandra. Se trata de cómo declarar que un personaje es canon e ignorarlo por completo en los momentos clave, desde su anuncio hasta el lanzamiento del juego. Lo que podría haber sido una apuesta innovadora de Ubisoft, que hasta la fecha solo ha tenido dos protagonistas en solitario (Aveline de Grandpré en *Liberation* y Shao Jun en la historia de China de *Chronicles*) se queda en meras palabras que no reflejan ninguna realidad más allá de la expresada en la novelización de *Odyssey*.

La aventura en Grecia, por supuesto, no habría sido mejor ni peor en el caso de que el protagonista hubiera sido solo Kassandra o solo Alexios, pero es innegable el poder que habría tenido la decisión de presentar a la mujer como la protagonista de cada edición coleccionista, de la portada predeterminada, del *spot* de televisión o del anuncio mundial. En un momento tan reivindicativo en el que nos encontramos, que una saga ampliamente dominada por los personajes masculinos hasta *Syndicate* (aunque el papel de Élise de la Serre en *Unity* es recordado con cariño por muchos), habría sido un gran empujón para la **igualdad de representación** que tanto se necesita sin ser realmente algo impuesto al haber sido planteada la existencia de ambos personajes desde el principio. Quizá no se pueden dar pasos de gigante y la labor de Ubisoft al incluir personajes femeninos con una carga argumental cada vez mayor es loable, aunque no tan digna de aplauso. El regusto agridulce para aquellos que eligieron a Kassandra como protagonista y tuvieron que conformarse con ver a Alexios en todas las ediciones coleccionista permanecerá igualmente, pero la menos queda esperanza. Mientras, habrá que ver cómo evoluciona *Assassin's Creed*. ■

SYBERIA:
UNA NUEVA VISIÓN DEL MUNDO

por Ramón Méndez

El mes pasado dejamos a Kate Walker rompiendo con su vida anterior. Lo que se presentaba como una simple firma de un contrato de compraventa acabaría poniendo su mundo patas arriba, puesto que se vio obligada a **salir de su zona de confort** y a descubrir que hay cosas más importantes en la vida. Al final del primer juego, Kate no solo renuncia a su trabajo y deja a su novio, sino que abraza su verdadera personalidad y no teme al futuro. En este segundo artículo vamos a hablar de *Syberia 2* y *3*, que nos presentan a una Kate que ha cambiado mucho su forma de ver la vida.

Febrero de 2019



IMAGEN: SOKAL



Hans Voralberg, el hombre cuya firma necesitaba estampar Kate en un contrato, es la metáfora del cambio. Pese a ser un genio de la mecánica y de haber sido en gran medida responsable de crear el universo *steampunk* del juego, un día decidió dejarlo todo atrás y partir en busca de Syberia. El mayor genio de la mecánica que se haya visto en este planeta es consciente de que **el exceso de industrialización está apartando al ser humano** de la propia naturaleza que le ha dado la vida. Kate se limita durante toda la primera entrega a seguir sus pasos, pero no es un viaje en vano y, a cada paso que da, va entendiendo mejor al anciano. Lo que al principio era un engorro para ella, se va convirtiendo en un objetivo vital en sí mismo. Metafóricamente, cada llave Voralberg que utilizaba le iba abriendo las puertas de la libertad y le ayudaba a abrir la mente ante el nuevo universo que se abre ante ella.

Es por eso que, cuando por fin encuentra a Hans, ya no le importa ni lo más mínimo la venta de la fábrica. Ahora, su objetivo es el mismo que el del anciano inventor: llegar a Syberia. Desde que se lanzó *Syberia 2*, allá por el año 2004, hubo mucho debate en foros en torno al desarrollo de Kate Walker. La mayor polémica suele ser que, en esta entrega, Kate se limita sobre todo a cumplir órdenes y da la **sensación de que su desarrollo como personaje se ha quedado parado** para privarla de la férrea personalidad de la que hacía gala en el primer capítulo. Sin embargo, enfocarlo desde ese prisma supone cometer un craso error, ya que la evolución de Kate sigue su ritmo de una forma bastante realista. Nadie cambia de vida de un día para otro y, mucho menos, cuando rompes de forma tan drástica con tu pasado como lo hizo Kate. Tal es así que esta segunda etapa de su viaje gira única y exclusivamente en torno a ayudar a Hans a cumplir su sueño, pero no porque ella haya renunciado a los suyos, sino porque su vida ha pegado un giro drástico y aún tiene que aclarar muchas ideas en su cabeza. Durante ese proceso, ayudar a un anciano a cumplir su sueño es una buena acción que le sirve como inspiración. Sobre todo, porque es una persona que, al igual que ella, rompió con todo en pos de un sueño ulterior que conseguía hacer que los ojos le brillasen de ilusión. Kate se ve reflejada en Hans y ve que, al ayudarle, se está ayudando también a sí misma a lograr encontrar eso que hará que

"EL VIAJE DE KATE WALKER ACABA SIENDO TAMBIÉN NUESTRO PROPIO VIAJE"

"LO QUE AL PRINCIPIO ERA UN ENGORRO PARA KATE, SE VA CONVIRTIENDO EN UN OBJETIVO VITAL"

Un maravilloso trabajo artístico

—

Aunque nos centramos en la narrativa, la franquicia *Syberia* presenta también un apartado artístico de auténtico lujo, tanto a nivel de diseños como de banda sonora.

sus ojos brillen con la misma ilusión. Es por eso que, al final de *Syberia 2*, cuando sus caminos se separan y Hans se va con los mamuts a Syberia, Kate se echa a llorar. No es solo por despedirse de un amigo del viaje y por la satisfacción de haber ayudado a un anciano a cumplir su sueño, sino que también son lágrimas de liberación. Es el final del camino y toca iniciar su propia vida. Hasta ahora se dejaba llevar por los objetivos de otros, ya fuese conseguir que se firmase el contrato o llegar a Syberia. Pero había llegado el momento de moverse por sus propios objetivos.

Aunque pasaron trece años hasta el lanzamiento de *Syberia 3*, lo cierto es que fue muy satisfactorio reencontrarse con Kate y ver lo bien que le había sentado el paso del tiempo. Nada más empezar, tenemos a la Kate más fuerte de toda la franquicia, puesto que ya no presenta dudas y ya no tiene miedo. Ha decidido dedicar su vida a ayudar a la gente y, en esta ocasión, ayuda a los youkol, **una tribu nómada que está en plena migración,** pero que ve cómo los avances tecnológicos de la humanidad les complican continuar su camino. Se presenta así, una vez más, el enfrentamiento entre modernidad y tradición, entre naturaleza y tecnología, presentando siempre dos realidades que están obligadas a coexistir en un mundo que, ante todo, no debe olvidar nunca que ambas son igual de importantes.

Pese a que Kate no evoluciona mucho más como personaje, hay un momento de *Syberia 3* que es especialmente hermoso: el regreso de Óscar. El autómata, creado por Voralberg, fue siempre una especie de ángel de la guarda para Kate. Al principio lo trataba con cierto desprecio por ser un simple autómata, pero a lo largo de la primera entrega **su amistad se fue fortaleciendo cada vez más** hasta convertirse casi en un hermano. Tras romper con su vida, Óscar era su único acompañante y su gran amigo de cara al futuro. No obstante, en *Syberia 2*, Óscar decide sacrificar su vida por su creador (Hans Voralberg) y le pide a Kate que le abra el corazón para convertirse en un exoesqueleto que ayude a mantener con vida al anciano. Ese momento tan duro, que parecía dejar a Kate sola tras despedirse de Hans al final del juego, nos lleva al emotivo reencuentro en *Syberia 3*. En un momento de la aventura, nos encontramos con los restos de un autómata muy similar a Óscar, puesto que se trata del mismo modelo. Kate conservó el corazón de Óscar en todo momento, convirtiéndolo casi en un amuleto, así que no dudó en conectarlo al nuevo armazón para recuperar a su viejo amigo.

Salir de una relación tóxica, determinar cuáles son nuestros verdaderos objetivos vitales, llevar a nuestros amigos siempre en el corazón para no perderlos nunca, recordar la importancia de la naturaleza y de la tradición en un mundo obsesionado con la tecnología… La franquicia *Syberia* **está cargada de sutilezas y matices** que vamos recibiendo con cuentagotas, pero cuyo mensaje acaba calando casi sin darnos cuenta. El viaje de Kate Walker acaba siendo también nuestro propio viaje… ■

UNITY
EL MOTOR DEL INDIE

por Marc Aragón

Diseñar y construir un videojuego es un proceso increíblemente complejo. Cada pequeña pieza **debe construirse desde cero** y ensamblarse para que funcione en consonancia con el resto. Los personajes y escenarios son, probablemente, lo primero que se nos viene a la cabeza al pensar en un juego, pero eso es sólo la punta del iceberg. ¿Cuantos píxeles se moverá nuestro avatar al pulsar el avance? ¿A qué volumen sonará la música de fondo? ¿Afectará la gravedad a los objetos del entorno? Esto hace cuarenta años (una eternidad en el mundo tecnológico) era un auténtico quebradero de cabeza para los desarrolladores. Todo el conjunto se creaba escribiendo cada movimiento, cada interacción e incluso cada nota que sonaba, en ficheros de texto, línea a línea, letra a letra, teniendo en cuenta las limitaciones del hardware en el que se iba a ejecutar. A mediados de los 80, la industria habia conseguido establecerse en el mercado y el proceso se optimizó con los primeros kits de desarrollo (conjuntos de piezas prefabricadas que aceleraban el proceso) y, más tarde, los motores.

Febrero de 2019



IMAGEN: COOPER HEWITT

"EL OBJETIVO AL CREAR UNITY ERA ACERCAR EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS AL PUBLICO"

Empecemos por lo básico; un motor de videojuegos es un conjunto de herramientas destinadas a la producción del contenido videolúdico y pensadas para facilitar y acortar los tiempos del proceso. Estas herramientas se empaquetan en un entorno de desarrollo (normalmente un programa) y ofrecen al usuario todo lo necesario para crear su obra. A mediados de 2005, David Helgason, Joachim Ante y Micholas Francis sacaban a la luz un motor al que habían bautizado como Unity. El objetivo de estos tres compañeros al llevar a cabo su proyecto era dar a todo el mundo **la posibilidad de crear un videojuego con acabados profesionales** sin tener que invertir cientos de horas en estudio, diseño y producción. Entonces no lo sabían, pero estaban plantando la semilla del sector *indie* del mercado.

Lo cierto es que el éxito de este proyecto es indiscutible si atendemos a las cifras que la propia empresa publica en su web: **el 50% de los títulos que se publican en plataformas móviles** (tanto iOS como Android) han sido creados con Unity y el 47% de los desarrolladores de todo el mundo lo utilizan habitualmente. En su historial se pueden encontrar algunas de las obras más populares de los últimos años, como ***Hearthstone*** (el juego de cartas de Blizzard, que ya cuenta con más de 100 millones de jugadores) o *Cities Skylines*. Sin embargo, el auténtico valor de Unity se encuentra en, precisamente, haber cumplido la meta que se impusieron sus creadores: conseguir acercar el diseño de videojuegos a todo el mundo.

El programa completo puede descargarse **gratuitamente** desde su web. Sin límites. Cualquiera puede instalarlo en su ordenador y construir un juego completamente funcional desde cero, con una lección mínima de programación, en menos de una hora. Esto lo convierte en una herramienta estupenda para los primeros contactos con este mundo. Es por esto que muchos desarrolladores *indies* han comenzado sus carreras con este motor y, gracias a su **potencia y versatilidad**, lo han seguido utilizando en sus profesiones. Así tenemos títulos como *Cuphead*, *Monument Valley* o *Hollow Knight,* que destacan por un soberbio acabado artístico y han sido enormemente alabados por los usuarios y la prensa.

Una vez el usuario se ha familiarizado con el entorno de Unity es cuando gana peso el siguiente argumento de la empresa para retenerlo, sus **precios**. Si alguien desea dedicarse a esto de forma profesional, las licencias serán una de sus primeras preocupaciones. Es cierto que el motor es gratuito para uso personal o académico, pero también lo es para empresas cuya facturación no supere 100.000 dólares anuales. Todo un regalo para un estudio que acaba de



***Hollow Knight* y Unity**

—

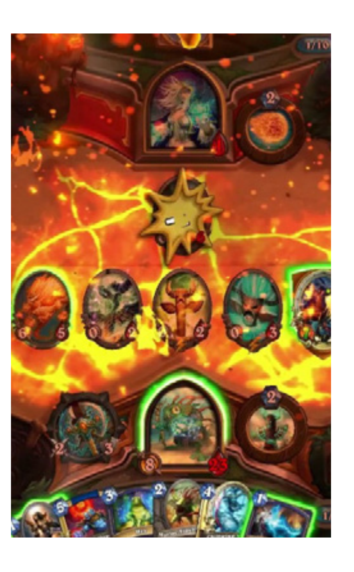
El precioso *Hollow Knight* es una de las obras mejor valoradas del panorama *indie*. Ha sido desarrollado enteramente con Unity

empezar. Si llega el éxito, la tarifa sube en función de los ingresos, pero también se incluyen extras como la atención al cliente, distintos cursos o almacenamiento en la nube.

Unity no es el único motor gratuito del mercado. Existen otros como **Lumberyard**, del gigante Amazon, **GoDot** o **Corona**, pero este guarda un último as en la manga. Con el proyecto ya terminado y en fase *Gold* (tras las fases de testeo *Alpha* y *Beta)* llega el momento de compilar, es decir, convertir el trabajo en un archivo ejecutable por una consola. En este punto es donde la balanza se decanta definitivamente por este motor, ya que es compatible con muchas más plataformas que sus competidores. Entre ellas se encuentran, por supuesto, PC, IOs y Android, pero también toda la colección de máquinas de Nintendo, Microsoft y Sony, así como las nuevas gafas de realidad virtual. Tan fácil como seleccionar la plataforma y pulsar un botón. **Todo esto hace que Unity sea el motor más utilizado por los estudios pequeños**. En un informe anual publicado por la empresa, se revela que el 49% de las compañías que utilizan su motor tienen menos de dos años, el 61% no cuenta con financiación externa y el 67% publica por su cuenta sus trabajos.

Evidentemente, las grandes empresas no utilizan motores de terceros, sino que desarrollan los suyos propios. Tales como Rockstar, Ubisoft o Square Enix con **Rage**, **Snowdrop** y **Luminous,** respectivamente. Estas herramientas, por supuesto, no están disponibles para el gran público. El competidor más directo de Unity, Unreal Engine, sí puede descargarse gratuitamente y está muy bien valorado por los estudios de tamaño medio que ya están asentados en el mercado. Aunque también es compatible con gran cantidad de plataformas, requiere de más conocimientos y experiencia para sacar todo su potencial, ya que hace especial hincapié en el rendimiento y en los gráficos fotorrealistas. ***Gears of War 3***, ***Batman Arkham City*** o ***Bioshock*** son algunos ejemplos de obras desarrolladas con este motor. Pese a que la empresa propietaria de Unreal se está esforzando por cambiar esto, su nivel de exigencia y su precio basado en *royalties* lo aleja de los estudios más pequeños.

Lo que ha conseguido Unity es un logro sin precedentes en la historia de la industria. **Las grandes corporaciones han perdido el dominio del mercado** y ahora comparten su sitio con las decenas de miles de personas que han conseguido convertir una idea en un hecho. La palabra *indie*, que antes hacía referencia a un minúsculo nicho, ahora es un titular destacado en las noticias del mundillo. ■



Hearthstone
—
En ocasiones las grandes empresas recurren a Unity para acelerar el desarrollo. HearthStone es un gran ejemplo de la versatilidad de este motor.



Edición original: Cook & Becker

VARIOS AUTORES

MAARTEN BRANDS
RUBEN BRANDS
BART HEIDEMAN
ARJAN TERPSTRA

...

Bajo el sello de Cook & Becker, la obra de los autores holandeses nos llega traducida al castellano gracias a Minotauro Games. En el libro ha colaborado de manera muy cercana la propia Sega así como figuras del calado de Naoto Ohshima, Takashi Ilzuka, Kazuyuki Hoshino, Yuji Uekawa y —por supuesto— el padre de Sonic, Yuji Naka.



Varios autores
Sonic the Hedgehog
Traduce: Jaume Muñoz
Minotauro Games, 2018
246 páginas. PVP 47,50 €.

GOTTA GO FAST!

Un repaso muy visual a la historia de Sonic

Más imagen que texto, más visión que lectura, pero no por ello menos interesante. La historia de Sonic se narra con imágenes.

por ***Juan Tejerina***

Resulta especialmente difícil enfrentarte a un libro que promete hacer justicia a uno de los personajes más polarizadores de la historia del mundo del videojuego. Sonic no deja indiferente: **o lo amas, o lo odias**. En mi caso, he de reconocer —con orgullo—que lo amo. Y es que mi infancia **está plagada de recuerdos en azul**.

En *Sonic the Hedgehog*, se nos descubre al erizo azul **desde una óptica muy visual**. Es un maravilloso recorrido a la historia y entresijos de la mascota de Sega vista a través de una mirada olímpica. Una reivindicación de que Sonic no fue, sino que también es.

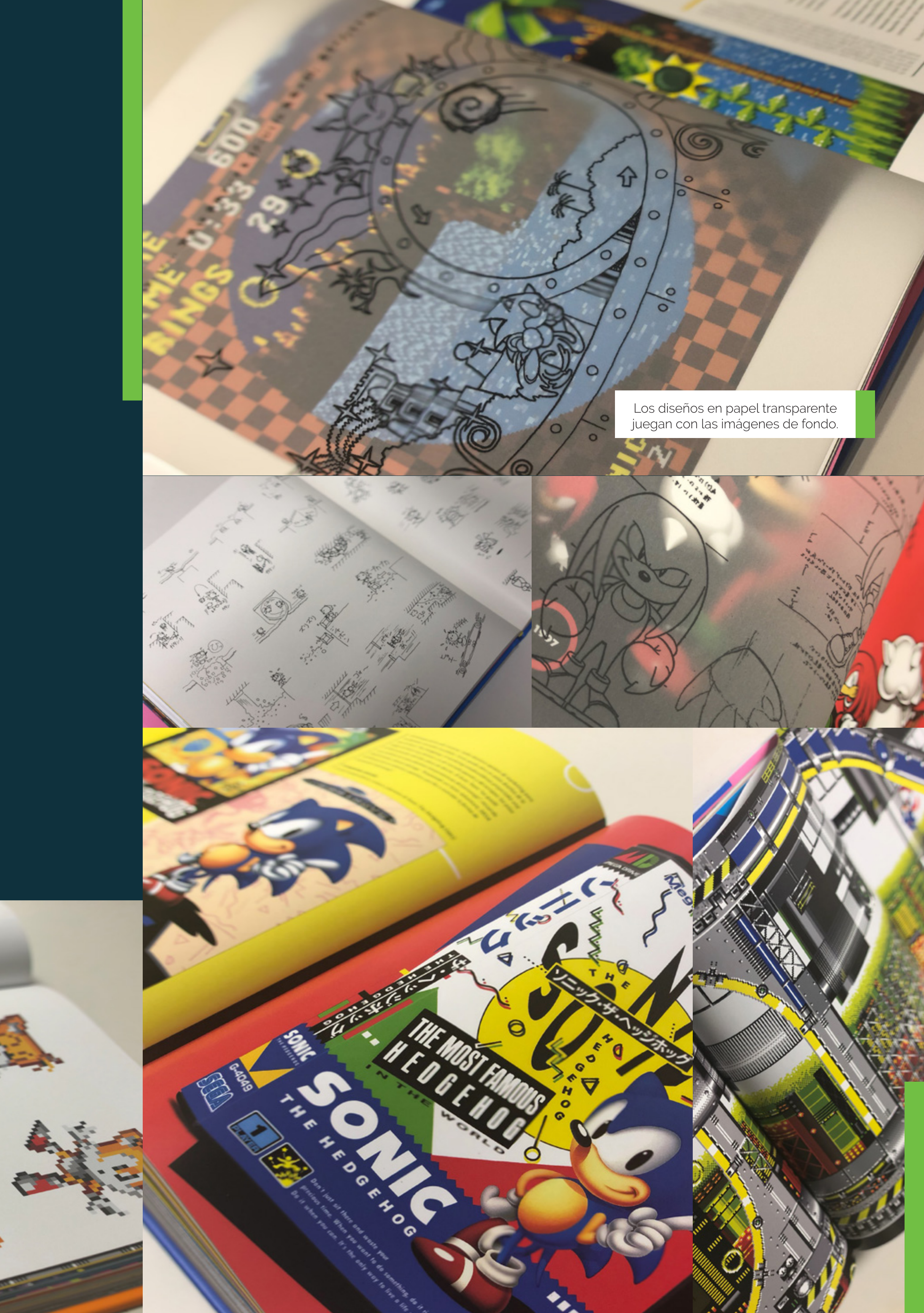
A pesar de que el libro es eminentemente artístico, no sería sensato pasar por alto **la gran carga divulgativa** que tiene. En sus páginas, el equipo de Cook & Becker nos descubre **su historia de diseño**, orígenes y entresijos del archiconocido personaje. Sin embargo, donde realmente brilla este libro —y el motivo de una compra casi obligada para cualquier fan— es en el apartado de **su edición**. Y es que soy incapaz de negar que he sentido mucha —y sana—envidia al zambullirme en sus páginas. Detrás de su más que generoso tamaño, se esconde una **edición de lujo**.

Cubiertas en tapa dura y sobrecubiertas presentadas en «*flat design*» dan pie a un ejemplar de **altísimos valores de producción**. En el interior del libro no sólo hay una propuesta de lectura, sino una oda al diseño editorial. Y esto, para mí, como responsable de la revista que sostienes en tus manos, es no sólo un valor añadido, sino **una motivación**.

Cada una de sus páginas goza de un excelente papel y gramaje, así como un diseño y una maquetación **exquisitos**. Por si esto fuese poco, el libro cuenta con un sinfín de bocetos, diseños y esquemas que nos presenta en forma de **páginas semitransparentes** (jugando con la imagen de fondo) páginas **desplegables** e imágenes de gran impacto visual.

Una reseña escrita no es capaz de hacerle justicia a una obra de arte que sólo puede sentirse completa en las manos. Así que, quizás, lo mejor sea acompañar este artículo de unas pocas fotos. Mi único consejo: si te gusta el erizo, **plantéate su compra**. ■





Los diseños en papel transparente juegan con las imágenes de fondo.



JOSÉ M. FERNÁNDEZ

«SPIDEY»

...

Se define como historiador del videojuego. Participa en la edición española de la revista *RetroGamer* y es coautor de *Continue Play? Historia de las máquinas recreativas españolas* y *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits*

—

"Indagamos en el pasado del sector, en aquellos primeros pasos que derivaron en la creación de Atari por parte del espíritu inquieto de Nolan Bushnell [...]".

—

Dirige la web *Metodologic* y se le puede escuchar en *Conect-ados*, de Canal Sur. .



José Manuel Fernández
La historia de Atari Video Computer System
P. de Mallorca, Dolmen, 2018
256 pp. 19,90 €.

DE VUELTA A LOS PRIMEROS TIEMPOS

El origen de las consolas domésticas

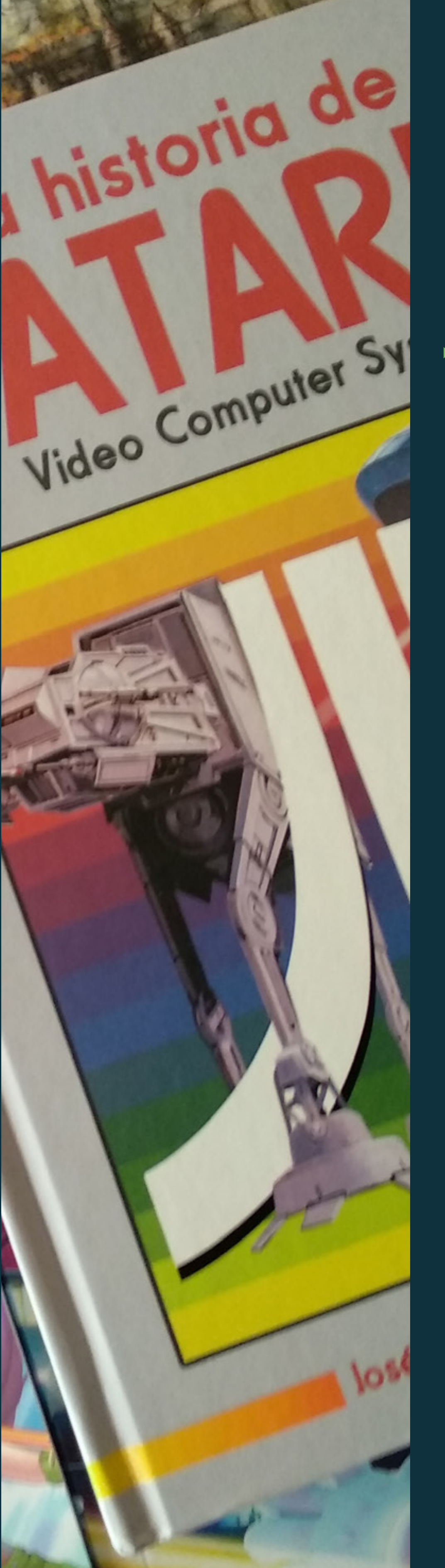
Es un homenaje a la mítica consola de Atari, una obra muy visual que he disfrutado, pese a que en algún capítulo me he quedado con ganas de más.

por ***Borja Ruete***

Las consolas domésticas no siempre fueron lo habitual. Hubo un tiempo en que los videojuegos se jugaban casi exclusivamente en salones recreativos. Entonces, la industria se encontraba todavía en fase embrionaria, y como tal, no todas las personas veían con buenos ojos lo de ponerse a los mandos de un videojuego. «Cuando el ocio electrónico comenzó a dar sus primeros pasos, los pocos que nos inclinábamos a abrazar esta nueva forma de entretenimiento éramos los bichos raros del lugar». Esta frase tan certera aparece en el prólogo de *La Historia de Atari Video Computer System*, el nuevo libro firmado por José Manuel Fernández, más conocido como «Spidey». Es coautor de *Continue Play? Historia de las máquinas recreativas españolas* y de *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits*, ambos escritos junto a Jesús Relinque. Con sus colaboraciones en la edición española de la revista *RetroGamer* y sus aportaciones a *Metodologic* y otros medios, el autor **estudia el pasado para divulgar la historia del videojuego,** una historia corta pero llena de matices.

El libro que tengo entre manos no ha sido fácil de concebir, como reconoce el propio Fernández. En primer lugar, porque en un principio lo iba a escribir junto a Gabriel López, que finalmente no participó en el proyecto, pero hay una razón adicional: «Hablar sobre el principio de los principios es algo que intimida sobremanera; y una amalgama de inseguridad e insatisfacción teclado en ristre llevó a que rehiciera el proyecto una y otra vez». En sus propias palabras, esta situación fue «terriblemente frustrante», lo que le llevó a descartar en varias ocasiones una planificación con la que, dice, no terminaba de sentirse cómodo. «Puede que fuese el hecho de salir de la zona de confort, que era el haber hablado tanto de la historia del videojuego español, de tener tan cerca las fuentes, el material y, sobre todo, el factor humano». Lo que cambió todo, admite, es la posibilidad de contar con el testimonio de **Nolan Bushnell**, fundador de **Atari** y una de las figuras más importantes de aquella época. Su condición de fuente protagonista le da al libro un empaque muy especial.

Cuando una obra como esta se hace desde el corazón se percibe en las palabras. No hay duda de que **el autor desprende amor por esa vieja Atari VCS,** que llegó a su casa tiempo después de que descubriera los salones *arcade*: «Arribó la mismísima piedra angular sobre la que se sostiene la industria del videojuego tal y como la conocemos hoy». Ese amor se trasluce igualmente en la introducción del libro, a cargo del mismísimo Iker Jiménez. «Y es que ya sabéis que la infancia es el patio en el que jugamos toda la vida. Yo, aquí, reconozco ante notario que la mía fue más feliz gracias a Atari y a aquellas noches con Pelé». El conocido periodista hace referencia a *Pelé's Soccer*, uno de los simuladores futbolísticos primigenios que salieron para Atari 2600. «El balón era



"LA HISTORIA DE ATARI VCS ES UNA OBRA MUY VISUAL QUE RECUERDA A LAS REVISTAS DE ANTAÑO"

un punto gordo. Un cuadrado que salía despedido con diferente intensidad dependiendo de la maña de cada uno». Y es que la consola tuvo que lidiar con sus limitaciones de hardware, especialmente tras su relanzamiento (la máquina se comercializó originalmente en 1977, pero tras la **crisis a la que se vio sumida la industria**, Atari se decantó por resucitarla en la década de los ochenta). Ante la diferencia de potencia entre VCS y otras plataformas del mercado, el ingenio y el talento consiguieron lo imposible. Juegos como *Pitfall!*, desarrollado por la Activision de David Crane, llevaron a la vetusta Atari 2600 más allá de sus límites.

La historia de Atari Video Computer System es una obra muy visual. Ejemplo de ello es el capítulo dedicado a la publicidad, en el que figuran imágenes a todo color y a página completa de los diferentes carteles y anuncios que se pudieron ver en la época. Sin embargo, **echo de menos algo más de profundidad y de análisis**. En este capítulo, tan solo una página y un par de notas bastan para explicar cómo fueron aquellas campañas publicitarias. Por tanto, me queda la sensación de que podían haber dado un poquito más de sí. Con todo, resulta un interesante viaje a través del tiempo, porque ya lo dice el dicho, a veces una imagen vale más que mil palabras. ¿En esta ocasión? Hubiese preferido alguna palabra más.

Mientras escribo esta reseña, hago una breve pausa para coger el tomo entre mis manos. Dolmen Editorial lo ha publicado en tapa dura y ha optado por **una línea de diseño que nos traslada automáticamente a los tiempos de Atari 2600**. Todo el trabajo de maquetación ha recaído sobre los hombros de Juan Alberto Brincau, que presenta un volumen colorido que recuerda, en su diseño, a las revistas de antaño, tal vez por ese aspecto más rudimentario. De este modo, en el capítulo 7, dedicado al catálogo de la consola, se muestra el abanico de juegos con fotografías de la portada y una imagen de cada uno de los títulos, todo ello trufado con una brevísima explicación sobre cada título. Como se recogen muchísimos videojuegos, el autor amplía la información en el siguiente capítulo, centrado en las mejores producciones que se crearon para la consola.

Aunque cada aspecto del libro me ha aportado nuevos conocimientos, **me quedo especialmente con su primera parte**, en la que se trazan los orígenes de los videojuegos. A partir de esos cimientos, unos cimientos que Atari contribuyó a construir, el ensayo ahonda en la idea de jugar en casa, un aspecto que hoy puede resultar obvio, pero que en esas primeras etapas no lo era en absoluto. Magnavox Odyssey, del ilustre Ralph Baer, está considerado el primer sistema doméstico. No obstante, **fue Atari VCS la que popularizó el juego en casa**. Ya lo menciona José Manuel Fernández: «Nadie decía "me han regalado una videoconsola", ni preguntaba: "¿tienes algún videojuego en casa?". Videoconsola o consola, videojuego, maquinita...todo se resumía con aquellas cinco mágicas letras». Atari, Atari. «"Vamos a jugar a la Atari". Y punto. Sí, posteriormente ese término se sustituiría por "la Nintendo", y más tarde, "la Play". Pero Atari fue la pionera en conseguirlo», subraya. También ocurrió así en España. «Comenzaba la campaña navideña del año 1982 cuando por televisión, junto a los anuncios de los Chiquis de Guisval, el Autocross, los Tente y el CineExin, aparece en pantalla la sonora publicidad de lo que para muchos sería el primer contacto con el mundo de los videojuegos». Aquél «comecocos de Atari» quedó grabado en el imaginario colectivo. Todo esto se recuerda en el capítulo «Atari en nuestras vidas», un relato que avivará los recuerdos de los veteranos e iluminará a los que no lo vivimos.

La historia de Atari VCS es un viaje por la nostalgia muy agradable, que cumple su función divulgativa, aunque **me deja con ganas de más**.



ASTÉRIX_ Y OBÉLIX XXL2

ORIGINAL DE PLAYSTATION 2
POR **ALEJANDRO** CASTILLO

LAS VEGUM, TU NUEVO DESTINO VACACIONAL

Confieso que soy un apasionado del cómic europeo. Descubrí con apenas ocho años ***las aventuras de Tintín***, una saga que conseguiría marcarme a la hora de construir los cimientos de mi actual versión. Con él aprendí a echar volar la imaginación, a embarcarme sin miedo en los destinos a los que me empuja la vida. **Junto al Capitán Haddock y la inseparable compañía de Milú**, me hacía sentir partícipe de las viñetas, como si fuese el quinto navegante de un navío rumbo a soñar. Todavía a día de hoy conservo los números y películas originales, sin rubor a reconocer mi profunda admiración por el genio que fue Hergé.

Pero no hace falta irse mucho más allá de nuestras fronteras. Aquí, la disuelta editorial *Bruguera*, dejó a mediados del siglo pasado una auténtica muestra de competencia interna. Por un lado teníamos al hercúleo *Capitán Trueno*, mítico héroe de la generación de los años sesenta y setenta. Inquebrantable guerrero de ávida espada, encontraría al tiempo un rival digno, con quien protagonizaría pequeños *crossover*. Su nombre era **el Jabato**, creación del mismo Víctor Mora, quien nos trasladaría a la época romana de la mano de los magníficos trazos de Francisco Darnís.

Mientras todos siguen al equipo ganador, alguno desvía la mirada hacia los más modestos, los que viven la victoria como una oportunidad de seguir disfrutando de lo que mejor saben hacer. Algo similar ocurría con el tándem del tebeo español. Todos seguían a Capitán Trueno, Goliath y Crispín; el resto, a los que no nos interesaba el artificio del héroe perfecto, seguíamos a Jabato. ¿No creéis que es un nombre muy molón para tu referencia en las tintas? Esta rivalidad, naturalmente, no la viví de primera mano, pero sí que me la transmitió mi padre, ejemplo vivo de encontrarse en la misma tesitura. Gracias a él conozco la guerra entre estos dos excelentes combatientes y, por supuesto, la pasión por este forzado gladiador.

No quería dejar Roma sin antes pasar por las hojas de los míticos *Astérix y Obélix*, obra cumbre del país vecino y uno de los referentes mundiales en el género (*Astérix el Galo*). Poco a estas alturas os descubriré de tan longeva franquicia. Sin embargo, me ha ocurrido más de una vez encontrarme con personas que desconocían por completo el paso de los galos por la industria del videojuego. Bien es cierto que ninguno ha supuesto revolución alguna, sobre todo a partir de la



creación de la saga *XXL* allá por 2003. Como ocurre en todas las familias, también hay lugar para la sorpresa, y el comentado con anterioridad recibiría el único rubí para sus fieles seguidores.

XXL2 llegaría tres años después. Bajo el sobrenombre *Misión: Las Vegum*, la antigua Atari produciría junto a Étranges Libellules un constante homenaje al videojuego pasado que llegaría en un principio a PC y PlayStation 2. **¿Qué pensaríais si os encontrarais nada más comenzar a un legionario portando las gafas de visión nocturna de Sam Fisher?** Esa es la menor de las locuras que divisé en mi plataforma actual.

Sí, Microïds se ha liado la manta a la cabeza para devolvernos a este paraje vacacional de la mejor de las maneras. Todas las plataformas actuales (incluida Nintendo Switch) reciben la nueva versión renovada de *Las Vegum*, ahora en 16:9 y en alta definición. Volver a insuflar vida a un producto con base de hace dos generaciones es un tanto peligroso. Lo hemos vivido hace bastante poco con el primer paquete de *Kingdom Hearts*; la entrega inicial se antoja anticuada, tanto en físicas como en la manera en la que el jugador afronta el mundo. La tecnología de aquel momento daba para lo que daba, y en proyectos de ambición 3D sufren del envejecimiento típico a los mandos.

"16:9, ALTA DEFINICIÓN Y EN LA MAYORÍA DE PLATAFORMAS"

Ahora, la duda que planteo es la siguiente: ¿Es una remasterización querida? La respuesta, casi con total seguridad, **será no**. Pero os sorprendería de la pequeña comunidad que recuerda con cariño el atrevimiento de la compañía por reunir tantas marcas míticas de la industria en una sola aventura. Sortear la legalidad y los bufetes de abogados estaban presentes en su día a día. Pero el «delito», si existiera, ya habría prescrito. Ahora, en pleno 2019, tomo un avión rumbo a lo fantástico, **a la antigua Roma de pociones mágicas, druidas y romanos con mucha nariz.** ■

¡POR TUTATIS!

HURACÁN DE HOMENAJE **AL VIDEOJUEGO**

XXL2 destila amor por la historia de esta industria con la representación de docenas de marcas conocidas por todos los públicos.

Los primeros instantes de juego son de total aprendizaje. Ante todo, debia tener en cuenta los años que han pasado desde su llegada. Eso hace que tenga que cambiar mi mentalidad de jugador actual hacia el otro Alejandro del pasado, ese adolescente que disfrutaba del videojuego sin el exceso sentido de la accesibilidad que parecen tener los diseñadores de hoy en día. El camino a tomar no me es indicado, ni siquiera el funcionamiento del combate, del que solo aparece una combinación de botones en la parte inferior de la pantalla a modo de breve tutorial. Al poco tiempo **comienzo a comprender el funcionamiento** de las mecánicas de aquellos tiempos, unas en la que la ausencia de magnetismo de tus golpes hacía que tuvieras casi que besar al contrario para poder acertar el combo.

Pero *Asterix y Obelix XXL2* no brilla por la ensalada de puños, ni tampoco por la variedad de situaciones; lo hace por cómo atrapa tu interés a la hora de querer conocer el siguiente guiño. Uno de los iniciales consiste en llevar una bomba con la cara de *Bomberman* pintada hacia un obstáculo formado por fichas de *tetris*. Lo que me explotó la cabeza no fue eso, sino la aparición repentina de fontaneros italianos ataviados con un lanzador de agua, como si el bigotudo hubiera dejado por un momento sus idílicas vacaciones en *Mario Sunshine* para poner al dúo en remojo.

El desarrollo varía entre una zona central, que actúa de punto de enlace con el resto de zonas relevantes para el progreso. **Es un avance a la antigua usanza**, pues debemos resolver pequeños rompecabezas para abrir las puertas que dan acceso a ellas. Como digo, al tener casi trece años a sus espaldas, la ausencia de indicadores puede confundir a algún despistado **pecador de la pradera** que esté acostumbrado a que se lo den todo masticado. Quizá esta sea uno de los grandes aciertos de la remasterización, el **dejar intactas las sensaciones** de PlayStation 2 con todo lo que conlleva.

Fácil, lo que se dice fácil, es bastante. La dificultad es algo relativo de cada persona, pero hablamos de combates que suelen romperse fácilmente por las transiciones de las animaciones de los enemigos y la gran velocidad del movimiento de Asté-



rix. En todo momento te permite poder cambiar entre un personaje u otro, todo depende de lo que requiera la acción en ese momento. Por ejemplo, algunos ascensores deben ser activados por el peso de Obélix, mientras que el flaco se eleva en el contrapeso y activa el interruptor que emerge el desnivel necesario para seguir.

En general, la sensación que transmite durante todo el periplo es amena, vistosa a los ojos y aburrida en acción. **El esquema varía entre mecanismo, combate y resolución**, así hasta alcanzar el objeto de la zona y volver por donde hemos venido. Afortunadamente llega un punto de la aventura en el que desbloqueamos viajes rápidos entre uno y otro, lo que aligera la carga que puede suponer recorrer algún que otro pasillo anodino. Pero no hay ningún atractivo que complemente a lo dicho en anteriores líneas, ni siquiera la cadena de habilidades que se pueden adquirir en las tiendas repartidas por el mapa.

Vuelvo de mis vacaciones con la sensación de haber probado algo diferente, a la par de conocido. **Un aperitivo correcto y sin alardes de lo que podremos encontrar con su secuela**, esperada para este mismo año. Si amas lo retro y los grandes nombres de la industria, quizá este sea un buen recordatorio de lo bien que lo hemos pasado durante su apogeo. ■

"AMENO, VISTOSO, PERO ABURRIDO EN LA ACCIÓN"

Imágenes del juego

Calentar los puños, deporte nacional romano

—

Algunas zonas permiten activar desafíos a modo de arena, donde aparecerán una oleada de legionarios sedientos de nuestra pócima.



La tienda no solo da acceso a la adquisición de nuevas habilidades, sino que en su catálogo encontraremos pócimas de salud, escudos y varios objetos desbloqueables del universo del comic. ■



Algunas zonas recuerdan inevitablemente a varios de los juegos más famosos de la historia. ¿De qué os suenan esas cajas de madera? ■



Golpear consecutivamente activará la barra de fúria, esencial para asestar puñetazos a más velocidad. ■

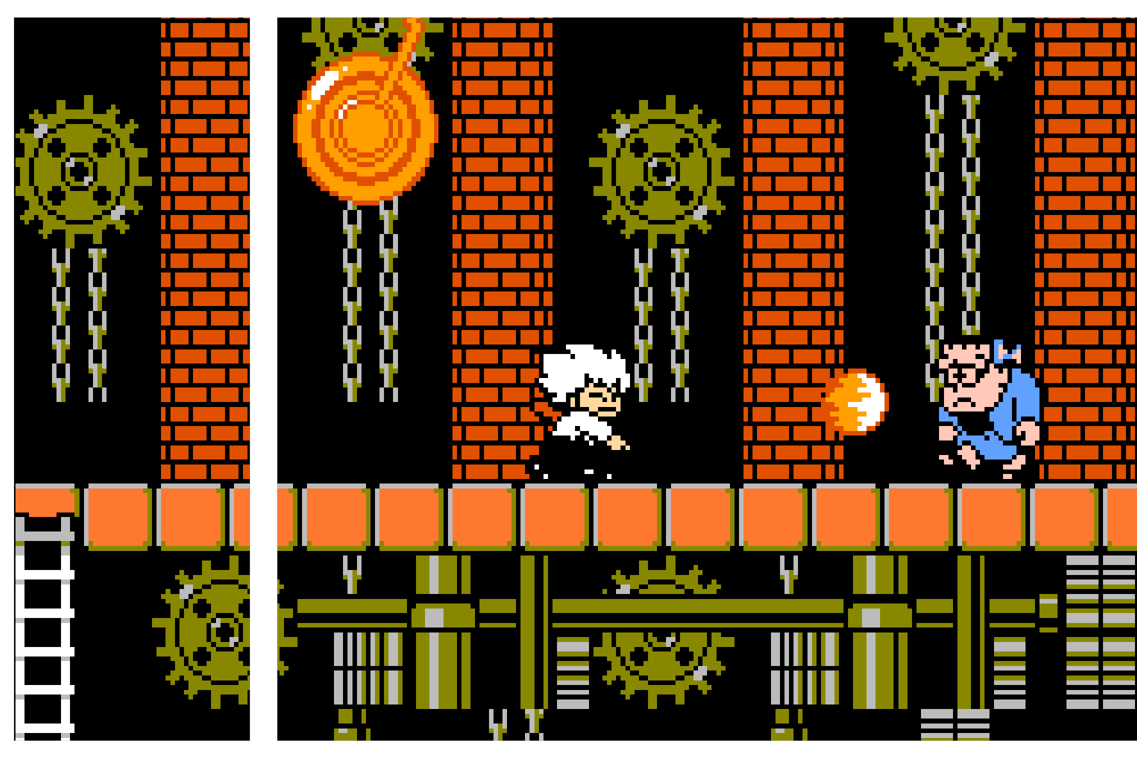


JOYAS OLVIDADAS

KID_ DRACULA

El clásico que recuperamos este mes lo tenía todo para haber triunfado en Occidente: una mecánica divertida, un protagonista carismático y encima estaba asociado a una saga tan popular como era *Castlevania*. Pero nada de eso animó a Konami a editar fuera de Japón el excelso *Akumajō Special: Boku Dracula-kun* de Famicom. Un encantador *arcade* de plataformas protagonizado por el mismísimo hijo del Conde, en el que Konami volvió a hacer gala de **su sentido del humor**, mofándose de una de sus franquicias más queridas, al estilo de lo que hizo con *Gradius / Parodius*. De hecho, no fue casualidad que *Kid Dracula* (como es conocido por el público occidental) acabara convirtiéndose en un personaje más en dos de las entregas de la chiflada saga de *shooters* de Konami.

Su reciente aparición, o más bien habría que hablar de cameo en el *Super Smash Bros. Ultimate* de Switch nos ha puesto en bandeja la oportunidad de recordar al pequeño vampiro de los tirantes y sus contadas apariciones en videojuegos, desde que debutara en la consola de 8 bits de Nintendo allá por 1990. Porque al contrario de lo que digan los Belmont, **los vampiros sí pueden ser divertidos**.



ORIGINAL DE FAMICOM Y GAME BOY

POR **BRUNO**SOL

Este cómico *spin-off* de *Castlevania* debutó en octubre de 1990. Aún no se había cumplido un año desde la aparición en tierras niponas del portentoso *Castlevania III: Dracula's Curse (Akumajo Densetsu)*, el primer título de la saga en presentar a Alucard, el hijo de Drácula (el cual incluso llegaba a ser controlado por el jugador, al igual que Sypha o Grant).Jamás se le menciona por ese nombre en el juego, pero es evidente que Kid Dracula es la parodia de Alucard. Ambos comparten el mismo pelazo blanco, aunque su personalidad no puede ser más antagónica. Alucard vive atormentado por su naturaleza vampírica, mientras que **Kid Dracula es un encantador mendrugo**, que no duda en tomar prestada la capa de su padre para enfrascarse en un *tour* de nueve fases coronadas por el enfrentamiento contra Galamoth, el demonio que tomó el control de las criaturas de la noche, aprovechando la ausencia del Conde. Galamoth acabó formando parte del bestiario «oficial» de la saga

"KID DRACULA ES UNA EVIDENTE PARODIA DE ALUCARD"

Castlevania, y reaparecía, muchos años más tarde, en *Symphony of the Night* en calidad de jefazo. Esta «rebelión» no era más que una justificación para que Konami pudiera enfrentar a Kid Dracula con algunas de las criaturas que su padre solía azuzar sobre los sucesivos descendientes de la familia Belmont. Por supuesto, todas ellas pasadas bajo el mismo prisma cómico que el resto del juego. Los fans de la saga podrán reconocer a los zombis, al monstruo de Frankenstein (con un lacito en el pelo) o a los típicos murciélagos. *Akumajō Special Boku Dracula-kun* no tarda en desemelenarse y presenta enemigos bastante más extravagantes a medida que avanza el juego: brujas, primos de Jason (el de Viernes 13), *punks*, muñecos de nieve, anguilas eléctricas o el mismísimo Spider-Man (con un traje de color azul, suponemos que para no despertar las iras de Marvel). Incluso la Estatua de la Libertad nos acaba retando a participar en un concurso de preguntas, por desgracia imposible de superar para los que no tenemos ni idea de japonés.

Pero sin duda, el primer jefe del juego de Famicom es el que más impactado deja al jugador occidental, y no precisamente por su ferocidad. Se trata de un pareja de encapuchados (padre e hijo), con **aspecto de nazarenos** que habrían levantado bastante polémica fuera de Japón. El padre lleva grabado en el capirote un *manji*, un símbolo sagrado japonés (relacionado con la salud y la prosperidad) que los occidentales solemos confundir con la esvástica nazi (aunque la de Adolfo y su tropa estaba invertida). De hecho, y para evitarse líos, Konami la eliminó de la deliciosa secuela para Game Boy,

UN PERSONAJE TAN ENCANTADOR **COMO DESAPROVECHADO**

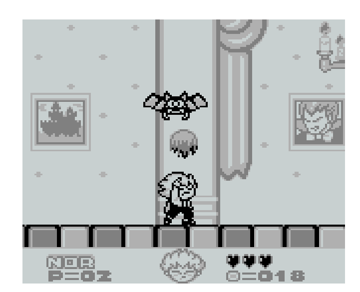
De cómo Kid Dracula llegó finalmente a Occidente, gracias a Game Boy, y sus diferentes cameos en posteriores producciones de Konami.

La primera fase de *Akumajō Special: Boku Dracula-kun* recrea el clásico castillo de la saga *Castlevania*, con la torre del reloj (y sus engranajes y péndulo), pero la acción no tarda en dar el salto a **escenarios bastante más coloristas y chiflados**. No sabemos qué factor de protección utilizaba Kid Dracula, pero en el juego de Famicom no tiene ningún problema en salir a la luz del sol para darse un garbeo en una vertiginosa (y ciertamente puñetera) montaña rusa, bucear (otro mito vampírico que se va al garete), recorrer el Ártico, visitar Nueva York (esta vez sí de noche), Egipto (con duelo final contra la máscara de Tutankamón o el mismísimo Espacio.

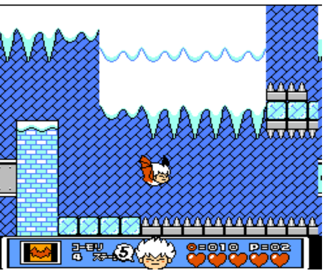
La mecánica del juego es **100% plataformera**. Kid Dracula no solo salta como un campeón, sino que cuenta desde el principio con un ataque heredado de papá (las bolas de fuego con las que solía atormentarnos al final de cada *Castlevania*), que además puede cargarse dejando pulsado el botón, lo que nos recompensará con una moneda al liquidar a un enemigo. Las monedas se utilizan en las delirantes rondas de *bonus* que hay al final de cada fase. Estas van desde una simple ruleta donde apostar dinero hasta un *show* de bailarinas de Can-Can o una versión del entrañable Salta Pi-

Imágenes del juego









El vampiro que formó parte del glorioso legado Parodius.

—

Desde 1993, Kid Dracula no ha vuelto a protagonizar en solitario otro videojuego, pero realizó diversos cameos en posteriores producciones de Konami. En 1994, formó parte del plantel de naves/personajes del maravilloso *Gokujō Parodius* de Super Famicom (pantalla superior) y dos años más tarde volvería a surcar los cielos en *Jikkyou Oshaberi Parodius: Forever with Me* de PlayStation y Saturn. En este último caso, para poder seleccionarlo había que introducir una larga combinación de botones en la pantalla del menú principal.

rata (donde iremos introduciendo cuchillos en un barril hasta hacer saltar la cabeza del esqueleto). Al principio de cada nivel el jugador es agasajado con un nuevo poder para Kid Dracula. seleccionable desde el botón SELECT del pad de Famicom. Desde proyectiles que se dirigen automáticamente hacia los enemigos hasta la habilidad para convertirle en murciélago durante unos segundos (algo muy útil a la hora de sortear los suelos de pinchos). A pesar de su look deliciosamente infantil, *Akumajō Special: Boku Dracula-kun* es tan implacable con el resto de entregas de *Castlevania*. A partir del segundo nivel la dificultad se va disparando más y más, aunque por fortuna Konami introdujo la posibilidad de retomar el último superado, gracias a los *passwords*.

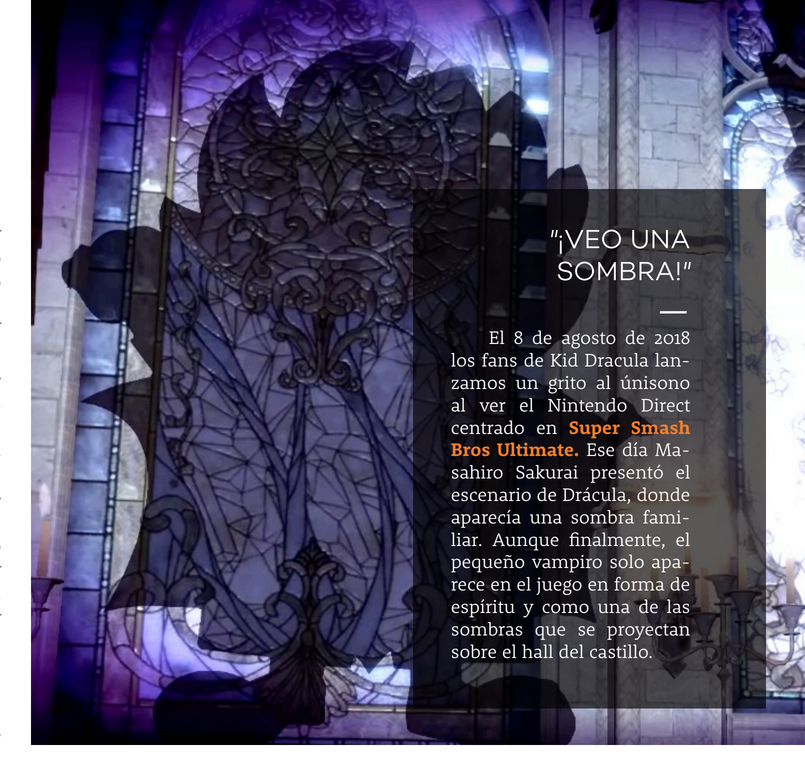
A nivel técnico, no llega a alcanzar la majestuosidad de *Castlevania III: Dracula's Curse* (un cartucho que contó en Japón con un chip VRC6, que aportaba **tres canales extra de sonido**), pero eso no detuvo a Shinji Tasaka y Satoko Minami a la hora de dotar a *Akumajō Special: Boku Dracula-kun* de unas melodías maravillosamente pegadizas. Algunas de ellas fueron reutilizadas por Akiko Itoh en la portentosa entrega para Game Boy, lanzada en Japón en enero de 1993. A diferencia del juego de Famicom, esta sí llegó a dar el salto a Occidente ese mismo año. Aunque a simple vista parece un remake portátil, *Akumajō Supesharu: Boku Dorakyura-kun* (conocido por estos lares como *Kid Dracula*) es en realidad una secuela. Esto queda patente en un divertido diálogo donde el hijo de Drácula le reconoce a la mismísima Parca (convertida aquí en «niñera») que se le han olvidado los ataques especiales de los había hecho gala en su anterior aventura. Si el cartucho de Famicom era notable, la entrega Game Boy es sencillamente fabulosa. Konami rediseñó el juego acorde a las características de portátil, aumentando el tamaño de los *sprites* para hacerlos más visibles en la pantalla monocromo y relajando bastante la dificultad (a diferencia del juego de Famicom, en GB Kid Dracula no pierde la transformación de murciélago al chocarse con las paredes). También acortaron las fases y volvieron a incluir los *passwords*. Firmaron un *arcade* de plataformas ideal para disfrutar fuera de casa. Aunque la entrega portátil recicla muchos elementos y situaciones del juego de Famicom (de ahí que muchos prefieran etiquetarlo como un *remake*), se incorporaron nuevos ataques especiales y minijuegos como un piedra-papel-tijera en el que nos damos de garrotazos con un zombi, además de recuperar los más gloriosos de la entrega FC, como el ya mencionado Salta Pirata. Entre los guiños al original está el retorno de la pareja de nazarenos como jefes de la primera fase, esta vez acompañados del abuelo, un adorable viejete que se limita a andar de un extremo a otro antes de caer desplomado por un ataque de tos (el nieto acaba arrastrándole fuera de la pantalla, no sin cierta vergüenza).

El repertorio de enemigos del *Kid Dracula* de Game Boy volvió a incluir a los caballeros con armadura o el monstruo de Frankenstein (y su lacito) y también contó con el regreso de **Jason Voorhees**, aunque en esta ocasión para ejercer como jefe de fin de nivel, con una cabaña al más puro estilo *Viernes 13* como escenario.

La calidad del *Kid Dracula* de GB era incontestable y en su momento llamó la atención de la recién establecida Nintendo España, hasta el punto de valorar su distribución en nuestro país. De hecho, cuando un servidor trabajaba en *Hobby Consolas*, a principios de 1993, nos enviaron un cartucho EPROM para que lo probáramos y así darles algo de *feedback*. Sospecho que al final no llegaron a distribuirlo ellos, porque jamás llegué a verlo en tiendas. **Oficialmente se lanzó en Europa**, pero la distribución de Konami en nuestro país era un tanto especial. Si llegó a los comercios españoles lo hizo en unidades muy contadas, posiblemente importadas desde Alemania, donde Konami Europa tenía su cuartel general. Mis sospechas se confirmaron al preguntarle a Marcos García, compañero en HC en aquellos tiempos. «Si hubieran mandado el juego a la redacción me lo habría quedado yo», me dijo. Y le creo.

"ENTRE LOS MINIJUEGOS HAY UNA VERSIÓN DEL SALTA PIRATA"

Kid Dracula jamás volvería a protagonizar un videojuego. Pero en Konami le seguían teniendo mucho cariño y realizó diversos **cameos en posteriores títulos** de la casa. Desde aparecer en forma de ítem en uno de los *Gambare Goemon* de SFC/SNES, como globo en una de las pruebas del *New International Track & Field* de DS, o directamente como personaje seleccionable en *Gokujō Parodius* (SFC). Para conseguirlo en el *Jikkyō Oshaberi Parodius: Forever with me* de PlayStation y Saturn era necesario introducir un truco, pero merecía la pena: un jugador podía controlar a Dracula Kun y el otro a Kid Dracula. Codearse con Vic Viper, ahí es nada. Ni siquiera su famoso padre llegó tan lejos. ■



"¡VEO UNA SOMBRA!"

El 8 de agosto de 2018 los fans de Kid Dracula lanzamos un grito al únisono al ver el Nintendo Direct centrado en **Super Smash Bros Ultimate.** Ese día Masahiro Sakurai presentó el escenario de Drácula, donde aparecía una sombra familiar. Aunque finalmente, el pequeño vampiro solo aparece en el juego en forma de espíritu y como una de las sombras que se proyectan sobre el hall del castillo.



JOYAS OLVIDADAS

LOS ORÍGENES_ DEL JOYSTICK

Símbolo de toda una generación videolúdica y con un aspecto que a día de hoy no sorprende a nadie. El *joystick* ha sido uno de los sistemas de control más innovadores de la industria de los videojuegos, que permite **un control absoluto con una simple palanca** acompañada, como mucho, de unos cuantos botones de acción. Salones de juego llenos de máquinas recreativas donde los *joysticks* bailan de un lado a otro y crean combos inverosímiles dignos del jugador más hábil del barrio, al tiempo que comunican a un personaje pixelado cuál debe ser su siguiente movimiento para alzarse con la victoria.

Esta idílica imagen hace que nos resulte imposible imaginar que su origen no tenga nada que ver con los videojuegos. La primera aparición se registra a principios del siglo XX. El inventor, si bien algunas versiones discrepan, fue **un ingenioso piloto que revolucionó la aviación** civil y militar con un aparato capaz de controlar todos los sistemas de un mismo biplano, artilugio que se convirtió en el protagonista de los sucesos más horripilantes del conflicto bélico más famoso del a historia.





POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

"ORIENTADO A LA AVIACIÓN E INVENTADO POR UN PILOTO"

Siempre que alguien me pregunta cuál es mi mando favorito dentro de este vasto mundo en el que hay tantas y tantas formas de controlar un videojuego, yo respondo sin vacilar: «**El de la PlayStation**». No soy la única. ¿Por qué iba a serlo? Es normal que el mando predilecto de muchos jugadores sea esta genialidad de la ergonomía. Dentro de su constante evolución, este mando siempre ha encandilado a cualquiera que lo cogiese porque todo estaba absolutamente a mano: con la misma postura uno puede acceder a cualquier botón y sin necesidad de alejarse mucho de los *joysticks*, algo que a mí siempre me ha traído de cabeza. Sobre todo con el mando de la Nintendo 64, que ojalá alguien lo queme. O con el mando de la GameCube, que se considera perfecto, pero yo nunca he sido capaz de saber cómo utilizarlo.

Sin embargo, siempre hubo algo que me chirrió sobre los *joysticks*, y se puede explicar haciendo la comparativa entre el mando de PlayStation y, por ejemplo, el de GameCube. Dentro de mi fascinación por el mando de Sony, de vez en cuando controlar a un personaje en pantalla resulta complicado, sobre todo si la jugabilidad es, además, tosca. Esos malditos paseos en diagonal, muchas veces se convertían en personajes dando vueltas en círculos. No ocurre lo mismo, sin embargo, con los *joysticks* del mando de GameCube; y es que su diseño no es circular, sino **octagonal**. Este diseño con nombre propio, ***restrictor gate***, se asegura de que el *joystick* esté en la posición concreta hacia la que lo dirige el jugador y no se base en una aproximación, como ocurriría por ejemplo con el mando de PlayStation si eres torpe como yo. O si la inercia lleva al jugador a ladear un poco el *joystick* cuando lo lleva hacia arriba, que es algo muy común.

Esto me hizo pensar en las máquinas recreativas. He visto *arcades* de todo tipo y *joysticks* de todo tipo. Seguramente me haya topado con este diseño octagonal más veces sin darme cuenta, aunque sí recuerdo vívidamente haber visto diseños cuadrados. Yo pensaba que era una **decisión estética**, sin caer en la cuenta de que la jugabilidad cambiaría por completo. Nunca apreciaba el valor de un diseño ergonómico en una máquina recreativa si resulta que era portentosa jugando. Mi aparente ego me impedía ver que quizá ese diseño cuadrado alrededor del *joystick* no era para hacer bonito y servía, más bien, para delimitar los movimientos a la perfección.

Y pensar que todo eso salió de un invento que **nada tuvo que ver con los videojuegos**. Ni Atari ni *Tennis for Two*, ni años ochenta ni años cincuenta ni narices: el *joystick* estaba orientado a la aviación y lo inventó un piloto.

VOLANDO HACIA LO MÁS ALTO

DE SISTEMA DE CONTROL NO APTO PARA NOVATOS **A AMENAZA BÉLICA**

El *joystick*, que nació como un sistema de control único capaz de controlar todas las partes de un mismo biplano, se acabó convirtiendo en un horrible aliado en los conflictos bélicos de la Segunda Guerra Mundial.

Arthur Edward George era un auténtico genio, amén de un hombre que sabía aprovechar las oportunidades ajenas. Tanto que el mundo de la aviación le debe demasiadas cosas. Arthur, además de piloto, también era ingeniero, empresario, diseñador y, en definitiva, muy listo. Supuestamente él inventó el *joystick*, pero ni lo llamó así ni lo diseñó pensando en el *Super Smash Bros*. Lo que hizo Arthur fue diseñar un biplano junto al ingeniero **James Henry Joyce** para el que contó con los mejores ingenieros del lugar, que realmente obedecían sus órdenes porque era un genio que no necesitaba ser corregido. De su biplano se hablaron maravillas, sobre todo de su construcción de acero —ya que por aquella época los aviones eran de madera—, su tren de aterrizaje y, sobre todo, su **innovador sistema de control**. Este sistema fue construido con olmo americano, salvo los estabilizadores, que eran de bambú para que fuesen más resistentes. Las piezas de madera, por su parte, eran huecas para que fuesen más ligeras, y la columna de control permitía que se controlase el timón, los alerones y la cola con un mismo aparato.

El sistema, sin embargo, estaba basado en uno diseñado y patentado por **Louis Bleriot**, pionero de la aviación de origen francés, casi un año antes. También se mencionaba en un diario de 1909 firmado por otro piloto llamado **Robert Lorraine**, también francés. De igual modo, hay quien atribuye el invento a Joyce bajo el nombre de **Joyce Stick** —algo que concuerda mejor con el nombre actual del aparato— y que vendió la patente por 400 dólares. Sea como fuere, el caso es que este sistema de control siempre se registró en papel como «**el control triplicado**», pero el Discovery Museum de Newcastle, en Inglaterra, lo describió como ***joystick***, una forma abreviada del nombre que supuestamente le puso Arthur: **Geroge Stick**, amén de ser también el nombre que figuraba en el diario del ya mencionado piloto Lorreine, quien quizá lo estaba trasladando a su idioma natal. Sea como fuere, este sensacional invento, si bien fascinó a los ingenieros de la época, de primeras no convenció a muchos pilotos novatos porque pensaban que tener todo el control del aparato en un mismo control unidireccional sería más confuso

"EL JOYSTICK SIEMPRE NOS HA AYUDADO A TOCAR EL CIELO."

que dirigir cada unidad por separado. Pero el *joystick* de la época no tenía nada que ver con los *joysticks* electrónico que vemos ahora en nuestros mandos y en las máquinas recreativas. Arthur inventó —o compró— un **sistema de control fascinante** que, sin embargo, no era electrónico por aquel entonces, sino que se limitaba a tirar y manejar diversas cuerdas conectadas a varios sistemas dentro de un mismo aparato, como una suerte de marioneta inverosímil. No fue hasta 1944 cuando el *joystick* electrónico hizo su primera aparición también en el terreno de la aviación, pero con un objetivo mucho más triste.

No es novedad que los conflictos bélicos son una inagotable fuente de ideas para muchos genios que, a la larga, se acaban arrepintiendo como Robert Oppenheimer, quien vivió con un sentimiento de culpa continuo tras inventar la bomba atómica. Pero no se sabe si ocurrió lo mismo con quien quiera que desarrollase el primer joystick electrónico en Alemania, en 1944. La fecha y el lugar ya nos dan una ligera idea del uso que se le dio al invento de Arthur: a finales de la **Segunda Guerra Mundial**, se desarrolló el primer *joystick* electrónico para dirigir a voluntad el misil Henschel Hs 293. Esta palanca de mandos funcionaba a base de impulsos digitales simples que en un primer momento se transmitían por cable, pero al poco tiempo

Imágenes del juego



la comunicación entre los aparatos se realizaba con señales de radio. Fue así como los bombarderos alemanes utilizaron el primer *joystick* electrónico para **dirigir misiles guiados** contra un objetivo, con el fin de causar el mayor daño posible.

El *joystick* era toda una delicia de invento: podía controlar varias partes de un mismo sistema con una simple palanca. Es por eso que llamó la atención de la gente hasta llegar a formar parte de la vida cotidiana: juguetes de radio control, sillas de ruedas cada vez más accesibles, incluso la NASA incorporó el joystick a sus cohetes teledirigidos. El tiempo pasaba y este invento tan propio de los videojuegos aún no se había introducido en ese campo lúdico, pero llegamos a 1967 y **Ralph H. Baer**, el denominado padre de los videojuegos, decide que el *joystick* es el complemento perfecto para su videoconsola, la **Magnavox Odyssey**, que pasaría a la historia como la primera videoconsola de la historia. A la hora de incorporar el *joystick* a su sistema, Ralph decidió incorporar mandos analógicos que contaban con potenciómetros que medían la posición de una rueda con la que se controlaba el movimiento en el archiconocido *Pong*. Este estilo de *joystick* no se parecía en nada al que conocemos actualmente, para el cual tendría que llegar **Atari** en 1977 con su Atari 2600, consola que disponía de un *joystick* digital de dos ejes acompañado de un botón de acción.

Me gustaría concluir esta historia con una anécdota sobre cómo los videojuegos se inspiran en la vida y viceversa. Al igual que el *joystick* empezó dirigiendo misiles y terminó en los salones recreativos de todos los rincones del mundo, hace menos de un lustro fueron los rusos los que se inspiraron en el **DualShock 4** para diseñar un sistema de control fácil de manejar para el modelo de tanque ruso Kurganets-25.

Este bucle de videojuegos y guerra es triste, pero el invento de Arthur y/o Joyce, posteriormente perfeccionado por los alemanes, se convirtió en uno de los aliados más importantes de las **mejores historias jamás contadas en una videoconsola**. Ojalá hubiésemos podido saltarnos los primeros pasos, pero quién sabe lo que habría ocurrido si la aviación no se hubiese metido por medio. Sea como fuere, el joystick siempre ha ayudado a quien lo tuviese entre manos a volar más alto, a llegar más lejos, a tocar el cielo con las manos. ■

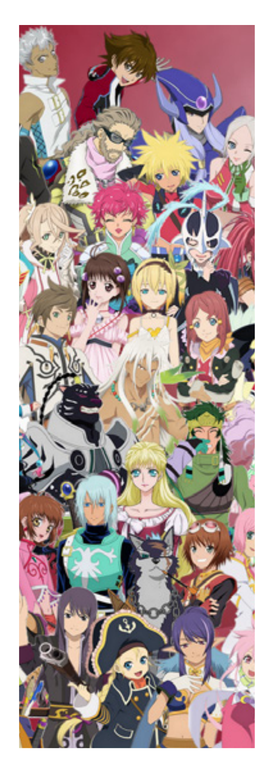


JOYAS OLVIDADAS

TALES OF
LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Probablemente la serie de *JRPG* más conocida después de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, la franquicia *Tales of* es una de las más longevas del género, datando su primera entrega de la era de Super Nintendo. Ahora bien, así como la mayoría de series fueron evolucionando sus temas y sus mecánicas, *Tales of* es muy similar a *Dragon Quest* en el sentido de que su fórmula **se ha mantenido casi sin cambios** desde hace más de 23 años, limitándose a pulir los detalles de su sistema y su presentación.

Con 26 títulos en su haber —10 de ellos *spin-off* de la serie principal— y casi un cuarto de siglo de historias a sus espaldas, ¿cuáles son sus principales **señas de identidad** y cómo ha conseguido mantenerse lo suficientemente fresco como para que su fórmula no cayese en el tedio?





ORIGINAL DE SUPER NINTENDO

POR **JAVIER**BELLO

"SI ALGO SIGUE FUNCIONANDO, ¿PARA QUÉ VAS A CAMBIARLO?"

Después de casi un cuarto de siglo, los pilares de la serie *Tales of* se han mantenido impertérritos ante la evolución de otras obras del género. Lo que algunos podrían ver como una tara importante, se ha terminado convirtiendo en su mayor fuerza, pues estos fundamentos son los que mantienen la **sensación de familiaridad** en la serie.

Echando un ojo a las entregas principales de la franquicia, se pueden detectar varios factores que son lo que dan forma al conjunto. Simplificando esta afirmación, la podemos acotar a **tres apartados**: la trama principal del juego y su villano, las características de los personajes protagonistas, y el singular sistema de batalla de la serie.

Empezando por el primer punto, **la premisa** de todos los juegos de la franquicia ha sido prácticamente la misma desde sus inicios. Nuestro grupo de héroes es testigo de algún raro acontecimiento, injusticia o caso similar, que funciona como motivo para que unan fuerzas y viajen juntos en pos del eventual descubrimiento de **una crisis que amenaza a todo el globo** y que, por azares del destino, solamente ellos pueden impedir. El causante de la calamidad —con un par de excepciones— **siempre es un hombre de larga melena** que tiene sus razones para exterminar a la humanidad o alcanzar la divinidad para reconstruirla a su gusto. Dicho némesis también suele tener la distinción adicional de haber sido un gran héroe o personalidad de renombre en el pasado, pero a través de un suceso trágico o una gran revelación sobre los secretos del mundo, se embarca en un camino sin retorno al lado oscuro, creyendo que está haciendo lo correcto.

La famosa frase de «***todo villano es el héroe de su propia historia***», es muy aplicable a los antagonistas de la serie. Tomemos por ejemplo al primero, Dhaos, quien era un benévolo rey que se desvivía por su pueblo. Pero cuando el mal uso de la magia extingue las reservas de maná de su planeta, viaja a otro mundo para conseguir una semilla que le permitirá regenerar el suyo. No obstante, a su llegada a este nuevo planeta, descubre que se está cociendo la misma tragedia y al tratar de prevenirles y prestarles ayuda, solo recibe un trato hostil que le tacha como rey de los demonios. **Rol que finalmente asume** cuando la desesperación por salvar su mundo termina por nublarle el juicio.

La gran mayoría de villanos de la serie tienen una historia similar. Posiblemente eso los hace tan memorables, ya que **nos permite empatizar con su causa** e incluso verla justificada, si no fuera por el extremismo de sus métodos y su repetitivo afán de querer erradicar a la humanidad.

MISMO MOLDE **MISMOS PROTAGONISTAS**

Las características en el diseño de los héroes siguen una serie de patrones que acentúan las similitudes entre sus elencos de personajes.

El segundo punto que heredan todas las entradas de la serie, es el diseño de sus protagonistas. Me estoy refiriendo a su creación **a nivel conceptual**, donde se pueden identificar una serie estereotipos y pautas de comportamiento que los acercan mucho a los clichés del anime japonés.

Esto último no es ninguna sorpresa, ya que, desde su primera entrega, la serie ha mantenido los rasgos de diseño estético **característicos del manga y la animación** niponas, con sus grandes ojos y peinados imposibles como punta de lanza. Pero con el paso de las secuelas, también se fueron añadiendo factores tales como las personalidades y comportamientos típicos del género.

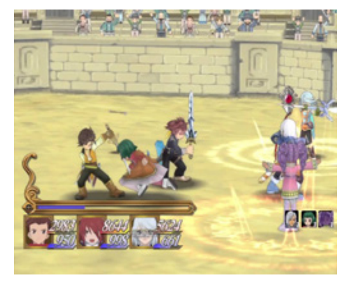
Tomemos por ejemplo al **protagonista masculino** con el que solemos empezar. Se trata de un joven idealista y de buen corazón, hábil espadachín y aficionado al buen comer. No suele ser muy inteligente o erudito, y su solución para la mayoría de los problemas es cargar de frente. Stahn, Reid, Lloyd o Luke, encajan en el papel.

Luego tenemos a la **amiga de la infancia o hermana pequeña** con interés romántico por el héroe —lo admita o no—, cuyo único objetivo en la vida es estar pendiente de él. Farah, Colette, Cheria, Leia, entre otras, casan a la perfección

Imágenes del juego









¿Charlamos un rato?

—

Los denominados *skits* han estado presentes desde el primer juego de la serie. Al principio, se limitaban a breves comentarios sobre lo que debíamos hacer a continuación, pero conforme se sucedían las entregas, **estas conversaciones fueron evolucionando** a charlas sobre todo tipo de temas entre los protagonistas, con numerosas anécdotas y toques de humor que ayudaban a construir la química entre ellos y profundizar en los rasgos de cada uno.

con este archiconocido estereotipo del manga-anime.

Les sigue **el genio** o sabio del grupo. Esta categoría es probablemente la que más cambia, ya que tanto puede ser un joven prodigio (Genis), un reputado científico (Jade) o un respetable anciano (Rowen).

Continuamos con un patrón compartido: **el infante y su mascota**. Generalmente un niño o niña de corta edad que acostumbra a estar acompañado de un animal exótico y adorable que funciona como uno de los iconos del juego, tales como Meredy y Quickie, Anise y Tokunaga o Elize y Teppo.

Por último, otro cliché recurrente es **la figura del traidor**. Este tipo de personajes varían mucho en personalidad, pero en algún momento de la historia traicionan al grupo movidos por sus propios intereses. En la mayoría de casos, los héroes le perdonan dándole la oportunidad de redimirse. Leon, Zelos, Raven o Alvin son algunos de los más representativos.

Con estos ejemplos y etiquetas no quiero decir que sean malos personajes, pero sí que **genera una constante**: la sensación de haber jugado con el mismo grupo que en anteriores juegos. Muchas conversaciones, comportamientos y desarrollos de los héroes son calcos de iteraciones previas. Aunque en cada uno de los juegos se incluyen varios personajes comodín que se salen de este molde, rara vez no contamos con el quinteto arriba descrito, lo que, a mi parecer, **le resta interés y singularidad a los héroes**.

Finalmente, el tercer apartado característico de la fórmula no es otro que su famoso **sistema de batallas**. Es el único elemento de los tres factores mencionados que ha estado en constante evolución, añadiendo novedades y mejoras con cada nuevo juego.

El denominado *Linear Motion Battle System* es, sin lugar a dudas, **la seña de identidad más representativa** de la franquicia *Tales of*. Desde sus inicios, le permitió destacar sobre la competencia por ser el primero en incluir combates donde teníamos el control manual de todos los personajes, pudiendo incluso jugar varias personas a la vez cuando se sucedía una batalla.

No es descabellado afirmar que estos combates son **el mayor responsable del éxito de la serie**. Sus mecánicas han ido creciendo en complejidad con cada nuevo juego, introduciendo ataques direccionales, cadenas de combos, movimientos especiales, magias de todo tipo, invocaciones, ataques combinados y hasta supertécnicas. **Todo ello ejecutado por nosotros**, no a través de un cuadro de comandos. Este detalle nos impulsaba a querer combatir una y otra vez para dominar el sistema y el estilo de lucha de cada personaje, logrando convertir en **una virtud** lo que en otros títulos del género termina siendo una experiencia tediosa y repetitiva.

No solo eso, gracias al *grade system* y la posibilidad de un *new game+* desde hace muchas entregas, hay una motivación añadida para esforzarnos en dominar el sistema.

Creo que no me equivoco al afirmar que si no fuera por su sistema de batallas, la franquicia habría sido abandonada hace mucho. Gracias a este **énfasis en la jugabilidad**, Bandai Namco ha conseguido producir una I.P. que mantiene inalterables su premisa y sus personajes, y que, aun así, es exitosa.

Como apunte adicional, *Tales of* también guarda similitud con *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, al introducir una serie de personajes, objetos y criaturas que tienen una presencia recurrente a lo largo de todos los juegos de la franquicia. De la misma forma que los chocobos o los limos se asocian rápidamente a las franquicias de Square-Enix, la familia *Tales of* también cuenta con **varias curiosidades**.

"SUS ADICTIVOS COMBATES LE HAN PERMITIDO PROSPERAR"

Probablemente el pirata **Van Aifread** es el más famoso. Es nombrado en la mayoría de juegos, además de poder pilotar su icónico navío, el Van Eltia. en muchos de ellos. Con algo de menos frecuencia también podemos toparnos con los **Alas Negras**, un grupo de ladrones que suelen hacer un breve cameo o actuar como secundarios cómicos. Dentro del apartado de criaturas peculiares están los **Katz**, gatos antropomórficos con aspecto de peluche, que nos ofrecen misiones de recolección, mini-juegos o ser un simple atrezo en localizaciones concretas. Finalmente, los **grandes espíritus elementales** Undine, Ifrit, Sylph, Gnome, Rem, Shadow, Maxwell y Origin, casi siempre han estado presentes en la mayoría de entregas.

La franquicia *Tales of* es un curioso caso de una fórmula invariable en sus fundamentos, que **no deja de funcionar** a pesar de los cambios en su entorno. Gracias a su longevidad, varias generaciones han podido disfrutar de estos juegos, descubriendo una experiencia que es verdaderamente única dentro de los JRPG.

Puede que otros títulos innoven más en las posibilidades del género, pero esta serie siempre estará ahí como **un fiel viejo amigo que nunca nos defraudará**. ■



"VISTIENDO A LA ÚLTIMA MODA"

Los disfraces y elementos de atrezo son otro detalle de la franquicia. Descubriremos estos elementos en cofres o como recompensas en encargos secundarios, llegando a tener **un armario ropero de lo más peculiar**. Por desgracia, las últimas entregas han abusado de esto en forma de DLC para los trajes más interesantes, obligándonos a pasar por caja en vez de recibirlos como premio al jugar.

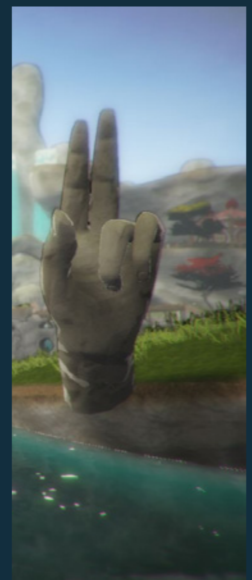


AROK & THE CHAOS OUTBREAK'S

POR **JUANCARLOS**SALOZ

Nos han enseñado a ser egoístas. Nos crían en la cultura del esfuerzo, sí, pero constantemente vemos a personas llegar a lo más alto pisando al resto. Día a día, estamos expuestos a una maldad que no podemos contrarrestar y, cuando algo nos sale mal por portarnos bien, nos decimos que nos falta picardía, que «de buenos, somos tontos». *Arok & The chaos outbreak's* ha llegado para brindarnos **la recompensa que merecemos.**





¿ES QUE NADIE PIENSA EN LOS GOOMBAS?

David Presa, impulsor principal de *Arok & The chaos outbreak's*, no mataba a los goombas de *Super Mario* y esquivaba a los enemigos en *Metal Gear*. Creía en la bondad hasta en los videojuegos, algo que ha transmitido a su primera

David Presa nunca sacaba buenas puntuaciones en *Super Mario*. Pero no porque fuera un jugador terrible, sino porque, según él mismo, **le daba pena saltar encima de los goombas.**

«Yo pensaba: "He llegado a este mundo por una tubería verde sin saber muy bien cómo, ¿por qué tengo que ponerme a matar a todas las criaturas que me encuentro?" En *Metal Gear Solid* esquivaba a los enemigos, no los mataba. Si podía ir por otro sitio, lo prefería. **No entendía por qué era mejor acabar con todos**», explica el diseñador de *Arok & The chaos outbreak's*.

«Este juego es una recompensa para la buena gente», reconoce Presa. «La clave principal es que esforzarse y ser bondadoso acaba teniendo buenas consecuencias. No siempre ocurre así en la vida, pero quería retomar los valores educativos que últimamente dejan de lado los videojuegos que se lanzan al mercado».

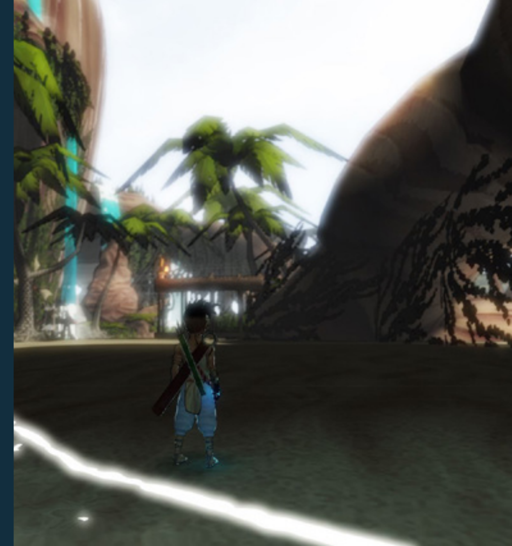
Para brindar esta recompensa a los jugadores, Presa ha creado un mundo mágico donde la paz se ve trastornada por culpa de un objeto maldito. El villano del videojuego, que según Presa representa **«la corrupción que podemos ver en el mundo»**, es el pueblerino más fuerte de la aldea, alguien pacífico a quien el objeto le posee y provoca que se convierta en un ser violento dispuesto a acabar con todo. Al intentar huir de su maldición, lo corrompe todo a su paso y provoca que, tanto criaturas como personajes que vivían una vida mundana hasta ese momento, acaben convertidos en fieras dominadas por la «ponzoña».

Es en este momento cuando el jugador entre en acción. Arok es un niño cualquiera del poblado, pero se dice a sí mismo que no puede permitir la situación que se está viviendo en su mundo. De este modo, se carga con **un abanico y un pincel** —que utiliza tanto atacar como para «purificar» las almas de sus vecinos—, y parte hacia la aventura.

«Nosotros tenemos la capacidad de decisión sobre qué hacer con nuestros actos», relata el principal instigador del videojuego. «Si nos encontramos con un enemigo podemos liquidarlo directamente, a través de la violencia, o podemos salvarlo. Seguir el camino bueno nos recompensa con situaciones favorables para el personaje y **un final agradable y pacífico**».

Además del final bueno, que llegaría en el caso de tomar el camino del bien sin caer en la violencia en ningún caso, existen otras cuatro alternativas que varían según las decisiones que toma el personaje en cada caso: «Todo tiene consecuencias, matar libremente nunca debería estar exento de represalias. No se te perdona todo lo que hayas hecho solo por salvar





"A VECES, LOS VIDEOJUEGOS NOS HACEN PERDER LA PERSPECTIVA SOBRE QUÉ ESTÁ BIEN Y QUÉ ESTÁ MAL"

el mundo al final. **Si matas un personaje, ese personaje va a estar siempre pesándote**».

Aunque el público al que está destinado el juego es principalmente infantil, David Presa cree que todos tenemos algo que aprender de *Arok & The chaos outbreak's*. «**A veces, los videojuegos nos hacen perder la perspectiva sobre qué está bien y qué está mal.** No pasa nada si decides ser una mala persona, puedes hacerlo gracias a los videojuegos, pero no está bien que pasemos por alto sus consecuencias». De este modo, como un pequeño recordatorio que nos hace volver a nuestras infancias y recordar la importancia de los títulos educativos que traían consigo una moraleja, el desarrollador quiere que su obra sirva como una pequeña guía para no perder el norte.

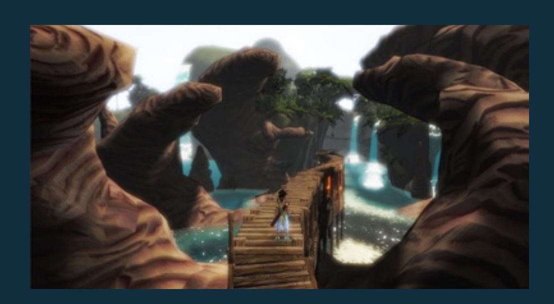
Antes de comenzar el desarrollo de este título, que se encuentra en un momento de reformulación después de la experiencia del equipo en ferias como la Barcelona Games World, Presa trabajó en dos proyectos distintos muy alejados de lo que él quería contar: «Los dos proyectos en los que trabajé eran matamarcianos. Ambas experiencias fueron muy satisfactorias, me lo pasé genial haciéndolos y aprendí mucho con ellos, pero después de terminar el segundo juego **quise hacer algo con lo que me sintiera identificado**».

Esa identificación nació cuando descubrió el mensaje que quería dar al mundo: el esfuerzo llevado con buena fe termina en positivo. Pero también nació, en gran parte, por su amor por las tres dimensiones. Desde que descubrió *Super Mario 64* de crío, David Presa se enamoró del 3D, y *Arok* fue la prueba de fuego que se hizo a sí mismo para demostrar que era capaz de hacer algo mínimamente similar.

«Ha sido un trabajo muy difícil de llevar a cabo», reflexiona el autor. «**Somos cinco personas que llevamos 18 meses haciendo esto**, cada uno desde su casita. Me costó mucho encontrar un equipo comprometido. Es difícil cuando no puedes cobrar hasta que salga el juego, porque lo hemos hecho sin ninguna financiación. Además, no he tenido tiempo para trabajar en otras cosas. Le he llegado a echar veinte horas en un día».

Sin duda, Presa cree que «con más tiempo y más dinero, de aquí saldría una cosa maravillosa», pero reconoce estar contento con el resultado que está quedando, tanto por el diseño de niveles como por su parte artística, encabezada por Judith Marta Vidal, y por el mensaje que quiere dar con el juego. Al fin y al cabo, lo que el jugador se va a llevar a casa.

No tiene muy claro lo que ocurrirá con el juego. Su objetivo, después de optimizar sus posibilidades, es lanzar un Kickstarter que permita financiar el proyecto para





que todo el esfuerzo haya valido la pena. «Mi idea es ponerlo todo en el videojuego para **construir un título que conciencie un poquito a la gente**», asegura. No obstante, ahora que ha vivido varias experiencias en festivales mostrando el juego, se ha propuesto aplicar todo aquello que le han criticado y mejorarlo para que salga en las mejores condiciones posibles.

Como Presa, son muchos los desarrolladores indies que dedican años de su vida al completo en una obra personal a la que imprimen todo su cariño y sacrificio, sin saber qué ocurrirá con todo su trabajo. Algunos se van a pique después de aquello, pero muchos otros consiguen triunfar para, como mínimo, recuperar la inversión de tiempo y dinero que ha supuesto.

Si la moraleja de *Arok & The chaos outbreak's* se cumple, **el esfuerzo bien invertido tendrá una recompensa satisfactoria.** Pero lo que Presa tiene claro es que, por mal que pueda acabar, merece la pena:

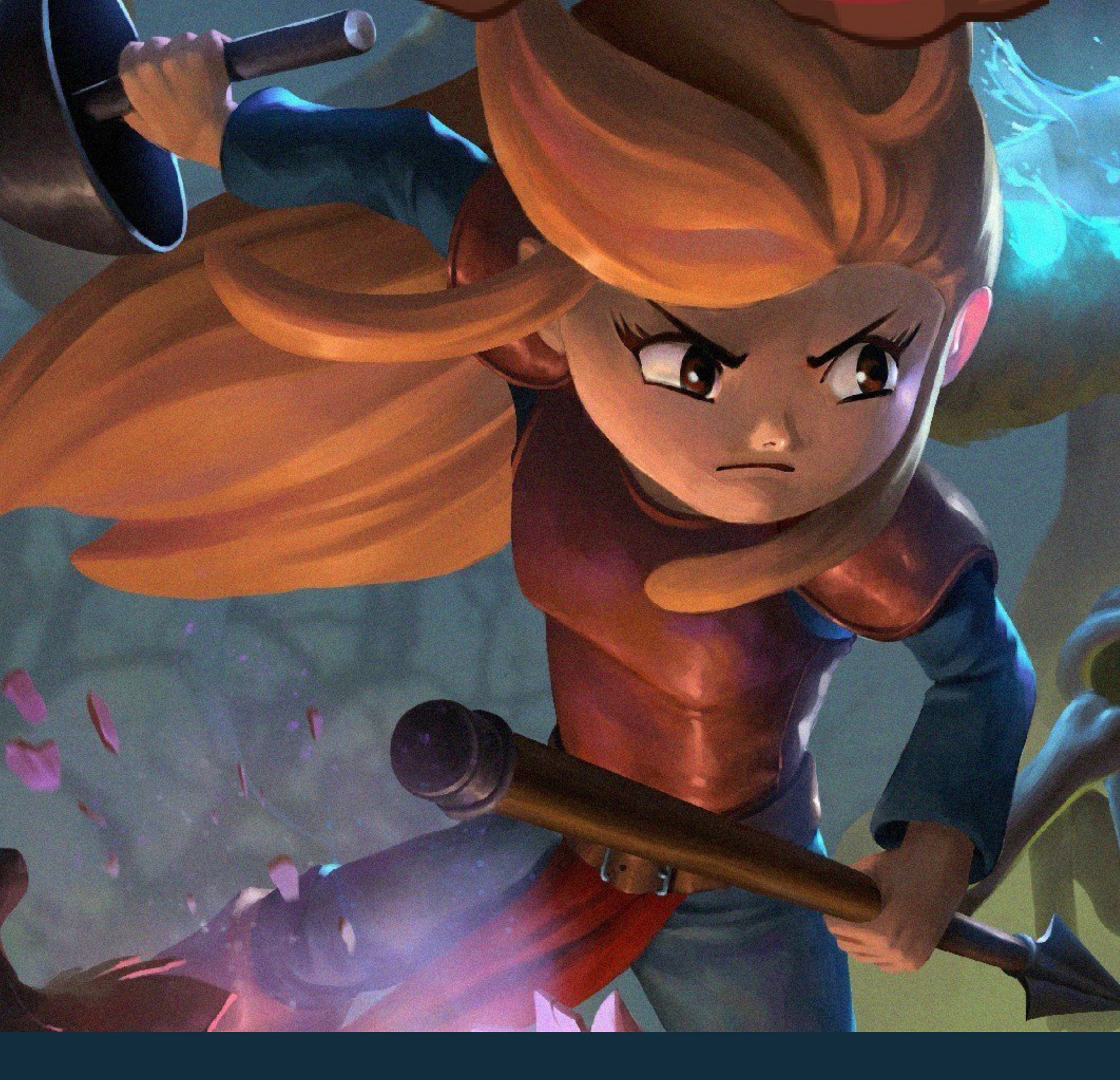
«Tengo claro que, por mi forma de pensar, seguiré trabajando en títulos educativos que vayan más allá del entretenimiento. Tenemos mucho poder en nuestras manos para malgastarlo en pegar tiros a la cabeza. Tenemos que apostar por proyectos en los que creamos. **Nunca es perder el tiempo**».■

"SEGUIRÉ TRABAJANDO EN TÍTULOS QUE CONCIENCIEN"



¿QUÉ CAMINO TOMARÁS?

AROK PUEDE SER **UN HÉROE O UN VILLANO**



BATTLE PRINCESS MADELYN

UNA AVENTURA EN PIJAMA

POR **CARLOS**FORCADA

Se debía oler algo el bueno de **Chris Obritsch** cuando tomó la decisión que salva a su *Battle Princess Madelyn* de la quema. El buen hombre llevaba tiempo contando la enternecedora historia del juego, pero la apuesta estaba clara: lo primero que veo en el menú es el modo *arcade*, precisamente **el que esconde casi por completo el argumento**. Hay que decir, por añadidura, que las aventuras de esta heroína llevaban tiempo con muchos ojos tras de sí por un motivo más que evidente: la demo de hace unos años apuntaba muy alto.



Pero el *hype*, siempre el *hype*, estaba alto por otro motivo que a nadie se le escapa: hay muchísimas ganas de un heredero a la altura para la saga *Ghosts and Goblins* que adopte (o evolucione) la estética de su segunda entrega.

Creo que pocos veteranos de las recreativas pueden poner en tela de juicio que hay pocas operaciones de cirugía estética mejor rematadas que la de *Ghouls and Ghosts*, en comparación con su antecesor. Aún admitiendo que habían pasado casi cuatro años —en un momento en el que los videojuegos se quedaban obsoletos mucho más rápido—, **la armadura dorada de Sir Arthur significaba todo un cambio de generación**: Capcom daba con ella uno de los aldabonazos más sonoros de su historia, al tiempo que nos contaba sin rodeos que en adelante sería una empresa de secuelas —decía estas cosas en el buen sentido entonces—. Con todo aquello, el segundo juego del caballero que pasea en calzoncillos por el bosque se convirtió en un clásico instantáneo, vigente del todo hoy día en su género. Pasó a la historia como uno de esos monstruos sagrados adorados por los veteranos, pero también estudiados a fondo por los que hoy se afanan en un proceso artístico casi artesanal: el desarrollo independiente. Para este personaje mitológico, las penas vendrían después. Por más que haya quien lo defienda a muerte, hasta el fan más recalcitrante de *Super Ghouls and Ghosts* debe admitir que es **un gran divisor de opiniones**, y lo que *Ultimate Ghosts and Goblins* representa es una gran oportunidad perdida que debería haberse consolidado en las pantallas grandes.

Sabiendo todo esto, es curioso que haya pasado tanto tiempo sin que un estudio independiente **recoja el guante que Capcom sigue ignorando**: por eso causó tanto revuelo el primer contacto

UN MODO HISTORIA DESCAFEINADO DESLUCE **UNO DE LOS INDIES MÁS ESPERADOS**

A la hora de la verdad, un indie del tamaño de *Battle Princess Madelyn* no debería pretender disfrazarse de lo que no es.

con la princesa Madelyn entre los que seguimos el **neo-retro**. Ya que **Locomalito** no parece interesado por ahora en las secuelas, lo que se veía (y se sigue viendo) en *Battle Princess Madelyn* es fantástico. Destacaban mucho unos personajes que mezclaban el estilo de Capcom con el cómic franco-belga y **unas encantadoras pinceladas de los zombies de *Metal Slug 3***. Se metían por los ojos sus escenarios, una verdadera oda a lo mejor de las recreativas de 16 Bits: vibrantes, bellísimos, con el toque ***creepy de buen rollo*** idóneo para el que quiera adentrarse de nuevo en una villa cargada de demonios. Pero tras el idilio que yo mismo viví con lo que se ha venido enseñando en los trailers, llegó la versión final del juego, y es justo reconocer que el impacto se ha diluido un poco. Por un lado, por las propias limitaciones del desarrollo independiente; por otro, y esto es mucho más grave, por algunas decisiones claramente erróneas. Sin paliativos: algunas malas elecciones han deslucido el resultado final.

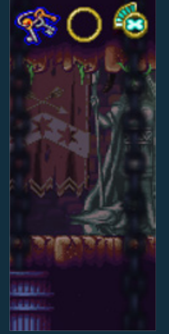
La historia de *Battle Princess Madelyn* es de las que gustan a todo el que no esté muerto por dentro. Comprende una tierna fábula familiar fuera de la pantalla, porque va de un padre y su hija desarrollando un videojuego, que se utiliza como excusa para contarnos la consabida batalla contra unos malos que han matado a un inocente cachorro pixelado. Nadie debe sufrir por ello: el perrete ha vuelto a la vida convertido en fantasma para ayudar a Madelyn, una princesita guerrera que gusta de emular a Arthur...pero

"ALGUNAS MALAS DECISIONES HAN DESLUCIDO EL RESULTADO"

también a Samus, y **aquí es donde papá Chris ha estado a punto de cargarse el juego.**

Seguramente, intentar abarcar demasiado sea **lo peor que puede hacer ahora mismo un desarrollo neo-retro**. Es muy recurrente lo de apelar a los sentimientos y la nostalgia para generar expectación, pero a la hora de la verdad hay que confirmar lo que se promete, sobre todo **si se enseña algo con tan buena pinta** como el *arcade* puro y duro al que parecía que nos íbamos a entregar. Hay que decir con claridad que *Battle Princess Madelyn* **tiene un problema muy grande con su Modo Historia**, por el que está recibiendo algunos revolco-





nes que sin duda merece. A renglón seguido, toca animar a quien lo juegue a tener muy presente que lo dubitativo de ese modo no debe sepultar en el olvido a un juego que lo borda en lo que de verdad hace bien: divertir con su Modo Arcade. Por desgracia, creo que habrá pocos que terminen la aventura (en su estado actual) y no sientan que han perdido el tiempo, pero el verdadero problema es que también da la sensación de habérselo hecho perder a los diseñadores. Esto pasa factura al conjunto.

Battle Princess Madelyn **lo clava si lo jugamos como lo que es**: un muy buen viaje al pasado más *arcade*. Los niveles tienen todo lo necesario para la diversión si nos ceñimos a esta posibilidad, sabiendo de antemano que la aventura en plan *metroidvania* parece haberse lanzado sin terminar..y sin tener muy claro lo que quería hacerse con ella. Al final, se ha quedado en una aburrida y dura yincana en la que nada termina de estar claro, por lo que llega a importar bien poco si podemos entrar aquí o allá con la llave del aldeano o si **los ancestros de Madelyn tienen algo nuevo que contarnos**. Pero eso no es lo peor: la puntilla la dan unos niveles mucho más desdibujados y fragmentados, que pierden así toda la fuerza exhibida en el Modo Arcade.

Los videojuegos tienen cierta obligación de ceñirse a lo que hacen bien, y éste no necesitaba muchos aditivos para triunfar. Por eso deja cierto regusto amargo, ya que **no le falta más que un poco de aquí y otra pizca de allá para dar el salto** a la primera división del neo-retro, la de *The Messenger, Maldita Castilla* y todos esos. Le habría sentado muy bien que todo el esfuerzo malgastado en disfrazarlo de metroidvania se hubiera invertido en corregir los bugs y los tirones. También se podría haber empleado esa energía **en explicar bien algunas mecánicas** para evitar que te pases varias horas sin tener del todo claro cuándo toca reiniciar un nivel desde el principio. Incluso podrían haberse pulido mucho más algunas animaciones, saltos y pequeñas jugarretas del control. Por suerte, *Madelyn* está recibiendo muchos parches tras su salida, así que parece que las cosas terminarán teniendo más sentido en los dos modos de la discordia, pero hay que exigir mucho más a juegos tan bien planteados como este. Si no puede salir simultáneamente en varios sistemas o es mejor guardarse contenido para cuando esté listo de verdad, creo que es preferible afrontarlo: se pierde mucho más saliendo a la calle en calzoncillos, como el viejo Arthur. ■



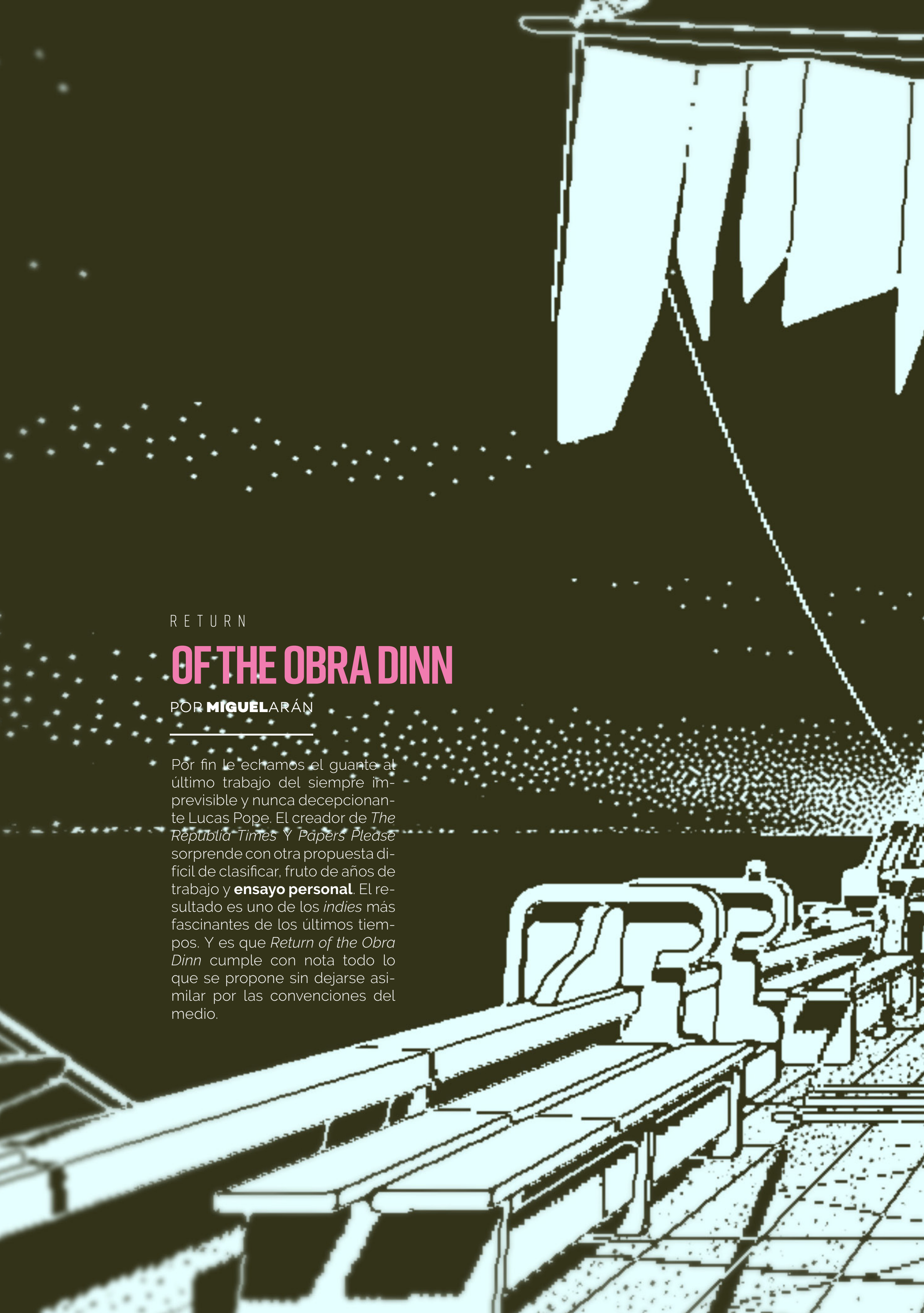
"SI SE VA AL GRANO, *BATTLE PRINCESS MADELYN* LO CLAVA A LA HORA DE DIVERTIR"



De los mejores del mundo

—

Gryzor87 ya es uno de los mejores compositores chiptune del mundo.



RETURN

OF THE OBRA DINN

POR **MIGUEL** ARÁN

Por fin le echamos el guante al último trabajo del siempre imprevisible y nunca decepcionante Lucas Pope. El creador de *The Republia Times* Y *Papers Please* sorprende con otra propuesta difícil de clasificar, fruto de años de trabajo y **ensayo personal**. El resultado es uno de los *indies* más fascinantes de los últimos tiempos. Y es que *Return of the Obra Dinn* cumple con nota todo lo que se propone sin dejarse asimilar por las convenciones del medio.

A nadie sorprende ya que los *indies* estén de moda. Desde que Steam y Xbox Live Arcade demostraron el éxito comercial del concepto en la segunda mitad de la década pasada, la oferta de este tipo de títulos no ha hecho más que crecer en **cantidad y calidad de propuestas**. Las razones son evidentes: al manejar presupuestos de desarrollo menores, el umbral de la rentabilidad se hace menos acuciante y los creadores tienen más libertad para explorar otro tipo de juegos más minoritarios, cuyo riesgo sería inasumible por los actores del modelo de negocio tradicional.

En virtud de esa popularidad, numerosos géneros han regresado del olvido y gozan ahora de una segunda juventud. Lo retro no podría estar más de moda y el *pixelart* nunca había mostrado tal variedad de estilos. Pero esa vorágine de diversidad ha traído también cosas negativas. Y no me refiero a esa plaga de autoproclamados *influencers*, cuyas interminables y previsibles peroratas sobre el *indie* de moda resultan casi tan irritantes como su palmaria ignorancia sobre todas las joyas —menos publicitadas— que les pasan inadvertidas. No. Me refiero a que **cada vez es más difícil innovar** de verdad. Muchos desarrolladores asumen que es más cómodo y rentable hacer un juego bonito que se parezca a «X» —siendo «X» el referente de un género determinado— antes que devanarse la sesera intentando cuadrar el círculo y desarrollar algo realmente original e irrepetible, con el riesgo añadido de que encima no le guste ni al gato.

Así pues, el panorama *indie* ha pasado de un entusiasmo inicial de **techos cristalinos** a un conformismo autoimpuesto que produce sistemáticamente clones de gran calidad, pero clones al fin y al cabo.

NINGÚN DETALLE ES **INSIGNIFICANTE O CASUAL**

El buque funciona como compartimento narrativo de una serie de escenas prefijadas. Pero es el jugador el que debe correlacionar toda esa información de la forma que crea conveniente.



El concepto de obra maestra se devalúa en tanto que abusamos de él para hacer referencia a juegos que simplemente nos parecen muy buenos, sin pararnos a pensar si realmente ese producto ha aportado algo al género en sí o se ha limitado a explotar satisfactoriamente nuestras filias jugonas.

Y eso es precisamente lo que hace grande a Lucas Pope, creador de *Return of the Obra Dinn* —y de otras aclamadas y peculiares propuestas—. **Le importa un bledo lo que esté de moda** y tres pepinos lo que hagan el resto de desarrolladores. Se toma el tiempo que necesita para documentarse y probar conceptos. Pero cuando se decide a desarrollar algo, es porque tiene la certeza de que ese algo no se parece a nada que ya haya en el mercado. Un paradigma creativo sencillo y a la vez complejo. Hablamos de un genio que en pleno 2019 es capaz de inventar subgéneros tan retorcidos que ni siquiera es posible exportar sus ideas para otros juegos. Por si esa inventiva jacobina no fuera mérito suficiente, el sr. Pope se encarga personalmente de todos y cada uno de los apartados del desarrollo: diseño, programación, grafismo, banda sonora...etc.

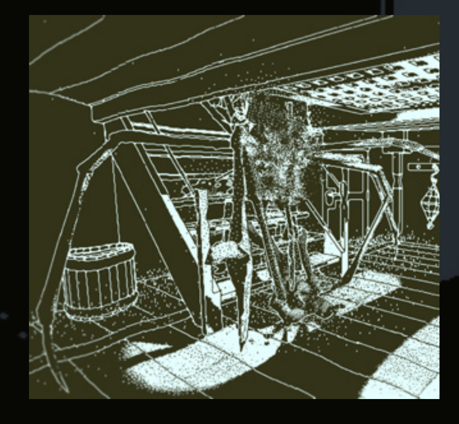
Solo a un demente se le habría ocurrido que un simulador de agente aduanero de una república socialista ficticia con estética 8-bitera podría tener éxito, hasta que llegó *Papers Please* y **arrasó entre crítica y público**. *Return of the Obra Dinn* vuelve a triunfar sobre una improbable carambola de estética, mecánicas y argumento.

Pero lo importante es que funciona impecablemente como juego: es un conjunto atípico pero carente de fisuras.

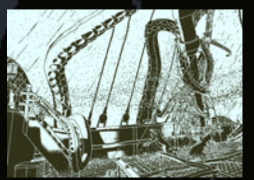
En esta ocasión estamos ante una especie de aventura gráfica en primera persona, con mecánicas detectivescas, *flashbacks* abundantes y trasfondo marinero. Nuestra protagonista es la **inspectora de una compañía de seguros** británica, que es enviada a investigar una nave de la Compañía de las Indias Orientales. La Obra Dinn—así se llama— apareció al pairo y de forma misteriosa tras haberse esfumado en la mar océana 5 años atrás. Nada más subir a bordo nos encontramos con unos restos mortales que parecen corresponder a algunos de los tripulantes. Desde este momento hasta el mismo final del juego, será nuestro deber esclarecer los inquietantes eventos que precipitaron la desaparición del buque y el nefasto destino de sus tripulantes. El motivo: ¿Salvar el mundo?¿Obtener fama y fortuna? No. Elaborar un documento pericial de cara a indemnizar a los clientes con arreglo a la legislación vigente. Lo dicho: Lucas Pope en estado puro.

Pero el gancho argumental es solo un pretexto, no se conforma con ser rompedor en su contenido, sino también en su continente. Estamos ante un **apartado gráfico monócromo**, es decir, una paleta gráfica de tan solo dos tonos: color y ausencia de color. Además, podemos elegir entre varias, que emulan algunos de los primeros monitores de PC de la historia. Lejos de ser una simple extravagancia, optar por una paleta de colores binaria le aporta una estética muy reconocible, pero también le obliga aplicar una serie de técnicas de renderizado para asegurar que los objetos se representan de forma correcta, evitar parpadeos, patrones de superposición y otros artefactos gráficos. Obstáculos que han sido resueltos satisfactoriamente: los objetos son perfectamente identificables y el conjunto no cansa la vista en exceso. Especial mención para el uso del *dithering* —o entramado—, utilizado para representar mejor tonos intermedios en las sombras, perfilando el volumen de los objetos respecto a las fuentes de luz. Además, el apartado visual saca pecho con una serie de efectos especiales

"PERFECTA RECREACIÓN DE UN BARCO MERCANTE DE LA ÉPOCA"







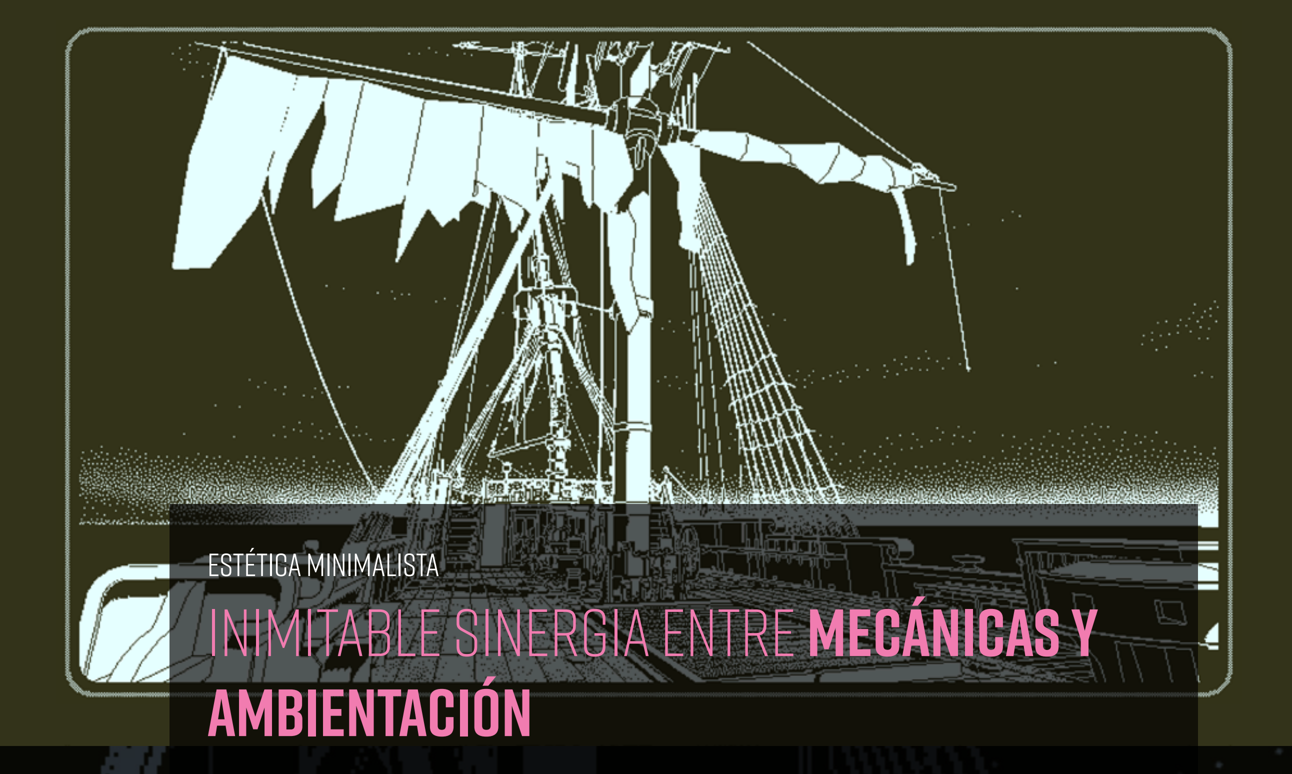
—lluvia, explosiones e incluso fenómenos paranormales—, cuya representación es simple y llanamente impresionante teniendo en cuenta las enormes limitaciones autoimpuestas por este estilo gráfico. Igual que llama la atención lo bien plasmado que está el mar, con reflejos sobre la superficie y un oleaje con espuma ribeteando estáticamente el casco de las embarcaciones. Un ejemplo magistral de diseño por sustracción visual.

La música no se queda atrás. Hablamos de una banda sonora concisa y funcional, en la línea del autor, pero con calidad sobrante para ambientar a la perfección todas las situaciones y contribuir positivamente a la cohesión estilística del título. Recuerda a lo visto en sus obras previas en lo que respecta al **uso de los silencios**, cambios abruptos de volumen y presencia de discretos *leitmotivs* rítmicos. En esta ocasión, los instrumentos de cuerda cobran protagonismo en unos compases de corte más marinero. Muy conseguidos también los efectos sonoros, que resultan tan característicos como satisfactorios.

Pero llegamos al meollo de la cuestión y el motivo por el cual se seguirá hablando de este juego en las décadas venideras. El argumento y sus mecánicas jugables: esa es la auténtica clave de su frescura y originalidad, siendo además dos aspectos que se encuentran inextricablemente unidos entre sí.

En general, todo juego guiado por la historia principal presenta una subordinación de sus mecánicas al interés general de la narrativa. En este punto, muchas aventuras gráficas fracasan al implicar al jugador, quien termina sintiéndose como un mero espectador que pulsa botones de vez en cuando y al que llevan sobre raíles mientras el juego le cuenta una **historia prefijada**. Otro enfoque son los que ofrecen múltiples decisiones al jugador, con el problema añadido de que la experiencia puede variar sustancialmente en base a la ruta elegida o al hecho de que rejugarlos implique verles las costuras.

Pero hay un pequeño número de videojuegos —especialmente novelas visuales— que optan por un argumento lineal y muy detallado, pero incompleto. Estos títulos otorgan al jugador una serie de herramientas y pistas para que vaya armando el rompecabezas por su cuenta, y solo entonces la historia prosigue su curso. Es decir, que requieren de sus capacidades deductivas para organizar todas esas pistas de forma lógica y congruente antes de continuar. Pues bien: *Return of the Obra Dinn* es probablemente la obra que me-



ESTÉTICA MINIMALISTA

INIMITABLE SINERGIA ENTRE **MECÁNICAS Y AMBIENTACIÓN**

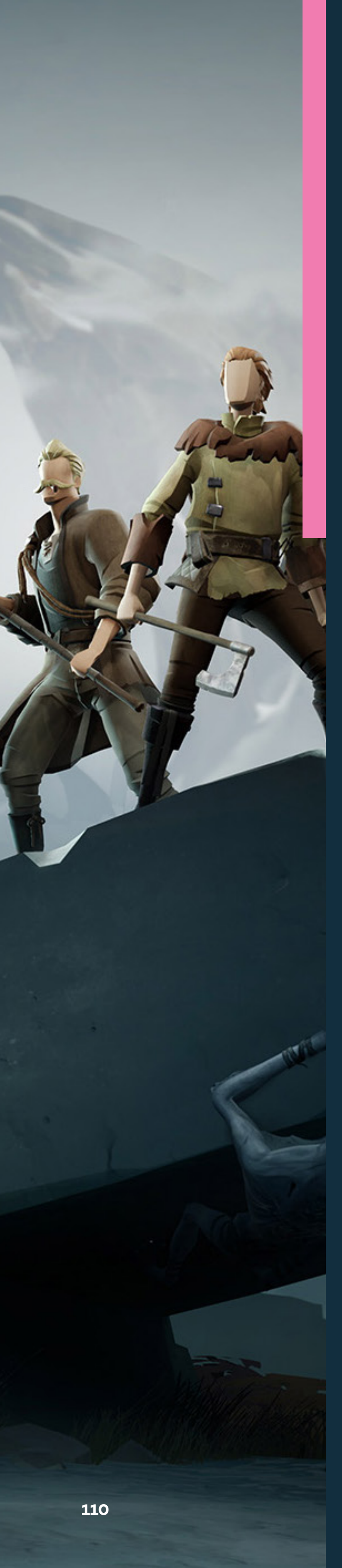
jor ha sabido utilizar estos recursos para implicar al jugador, haciéndole sentir inteligente y sin robarle el mérito que conlleva desentrañar hasta los más nimios detalles de un complejo misterio. Y ahí es donde entran en juego unas **mecánicas finamente calibradas**. Nuestra protagonista solo cuenta con dos objetos: el primero es un *dossier* sobre el barco con una lista completa de los tripulantes y algunos dibujos de la vida a bordo. El segundo es un macabro reloj de bolsillo que, utilizado sobre los restos mortales de alguien, permite viajar hacia el pasado congelando el tiempo en un instante inmediatamente posterior a su muerte —lo que nos permite explorar las circunstancias que rodearon el óbito—. Habitualmente y después de experimentar estos *flashback*, se nos revela además la localización de otro cadáver al que le podemos aplicar ese extraño poder. Y así cada capítulo se cimenta en una sucesión de escenas donde unas muertes suceden a otras en una fatídica y magistralmente hilada cadena de causalidad.

Al final de cada escena o capítulo, el juego nos lleva al libro de la investigación y nos formula unas preguntas: ¿Cómo se llamaba la víctima que aparece en esa escena?, ¿qué lo mató?. Para responderlas, deberemos analizar cuidadosamente cada escena y estar atentos a los escuetos diálogos de las que se acompañan. Cualquier detalle puede ser una pista sobre la identidad de las personas que se encuentran ante ti: su acento, su indumentaria, qué llevan en la mano, qué tienen al lado, en qué parte del buque están, su familiaridad con otros tripulantes... literalmente, tienes que **deducir información de absolutamente todo lo que te rodea**, y a veces incluso inferir por descarte. Un buen hábito es acudir al libro de la tripulación e ir anotando tus sospechas de tanto en tanto —siempre que sean fundamentadas, claro está—.

Un momento... ¿y cómo sabe el juego que has acertado por deducción y no probando combinaciones de pura chiripa? Se considera que el jugador ha completado un sino (la causa de la muerte) cuando rellena correctamente los **datos de cada tripulante**: nombre, causa de la muerte y —si procede— nombre de su asesino. Pero el juego resuelve los sinos de tres en tres, debes tener tres sinos correctamente escritos para que el juego te los reconozca como tal y y los consolide. Este acto tiene su propia representación visual. Los sinos dudosos están escritos a mano, y tras ser confirmados aparecen con una tipografía de máquina de escribir. Una solución tan elegante como efectiva.

Unos sinos son muy evidentes, otros requieren de un cierto grado de atención, y también los hay realmente complicados de resolver —especial mención para algunas pistas falsas en las que es fácil caer si no estudiamos el conjunto detenidamente—. El juego no requiere resolver los sinos de los sesenta tripulantes para llegar hasta el final, pero sí **incluye un final secreto** con información extra sobre el destino final de algunos de ellos. No obstante, el jugador ya se ve suficientemente incentivado para atar cualquier cabo suelto por su cuenta antes de abandonar la investigación.

En resumen: no hay resumen. Un juego así es irresumible, pero algo tendré que decir... Lucas Pope firma **un título de una calidad superlativa**. Tan único en sus propuestas y ejecución que resulta difícil de comparar; tan audaz y bien hilvanado que sería injusto ponerle peros en base a detalles menores. Ocho horas de labor detectivesca en un buque monócromo que no querrás abandonar. Este es el aspecto que tiene una obra maestra.



XBOX ONE · PC

ASHEN

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



APRENDIZ DE LA **CENIZA**

El maestro Hidetaka vuelve a ser la influencia de un joven estudio capaz de extraer los mejores puntos de sus enseñanzas.

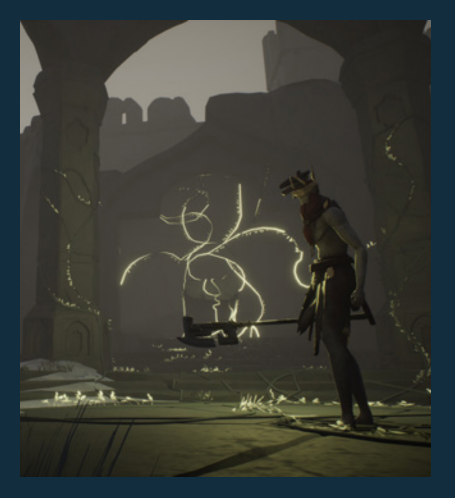
Cuando *Ashen* se mostró ante el público durante la conferencia de prensa de **Microsoft** en el E3 2015, la primera conclusión fue su inédita línea visual. Atractiva por lo funesto que resultaba, poco a poco se fue diluyendo de la mente de las masas al no conocer ningún signo que indicara que seguía por la buena senda. Casi parecía que A44, quienes se estrenan en solitario, le habían pillado el gustito al calor de los focos californianos, pues fue allí cuando volvería a reaparecer. Junto a *Below*, ambos proyectos eran la primera línea independiente que todavía quedaba por llegar bajo el paraguas de los de Redmond. No ha sido hasta los últimos coletazos del pasado 2018 cuando por fin lo recibimos, entre la sorpresa de su inesperada reaparición e inicial inclusión en el programa Xbox Game Pass.

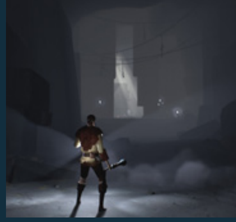
Quienes me conocéis, sabéis que no puedo ocultar mi pasión por la figura del maestro **Hidetaka Miyazaki**, quien puso de moda la aventura *RPG* basada principalmente en la habilidad. La fórmula *Soulslike* ya es casi un estándar, un modelo a seguir como en su día fue la fusión *Metroidvania*. Como suele ser habitual, por mucho que copien, ninguno ha alcanzado las cotas de calidad logradas por **From Software**. La única salvedad sería *Ni-Oh*, que incluso logra mejorar algunos aspectos, como el combate. El resto de *Lords of the Fallen, Immortal: Unchained, The Surge* o *Salt & Sanctuary* son propios de una marca blanca, o como me gusta llamarlos: **Souls hacendado**.

A primera vista, *Ashen* podría entrar en el segundo grupo, sobre todo si nos quedamos únicamente con su primer par de horas. Al contrario que los mencionados, aporta pequeñas características que le hacen diferir del resto. La primera de todas reside en el acompañante, un personaje que nos seguirá durante toda la travesía y que nos ayudará si la situación de combate así lo requiere. La particularidad se encuentra en, como lo llaman ellos, «multijugador pasivo». Si estamos conectados a internet, divisaremos a otros jugadores por el mundo; estará en la mano del jugador colaborar o no en el cumplimiento de los objetivos.

Quizá el combate está en un peldaño diferente a lo visto hasta el momento. Dejad que me explique: estamos acostumbrados a que el control reaccione de una forma *arcade*, como si el peso del propio personaje no tuviera tanto impacto en la evasión como sí lo tiene el equipamiento. Aquí el cuerpo se

Imágenes del juego







mueve más lento de lo normal, cada pisada se siente natural y acorde a la transición de los movimientos. Esto hace que el planteamiento cambie un poquito; en vez de lanzarnos a lo loco contra el enemigo para salir pitados hacia atrás, debemos compensar el balanceo del cuerpo para no caer preso de los ataques.

El diseño de niveles me tiene dividido. Por una parte, me gusta la decisión de moldearlo de manera más orgánica. El salto permite poder atravesar pequeñas secciones de plataformas e incluso intentar romper el mapa al atravesar partes de la naturaleza. Prácticamente no hay barreras de ningún tipo; sientes libertad total para experimentar más allá del camino habitual. Por otra parte, el mundo que plantea no transmite prácticamente nada. Sigue un esquema simplista, donde la acción ocurre en pequeños asentamientos de una explanada no tan elaborada como cabría esperar. Pienso que brilla mucho más cuando mira hacia arriba, en el plano vertical, en vez del transcurso típico horizontal.

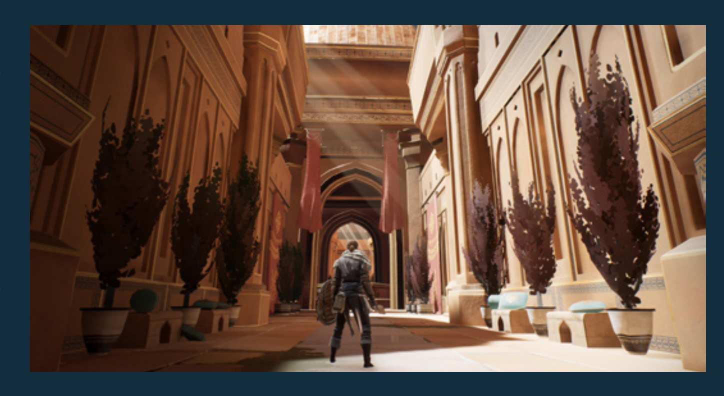
Su estilo aventurero lo convierte en un juego más ameno y accesible que la competencia. Aunque tenga ciertas ayudas visuales que van acompañadas de la localización de los objetivos y el pequeño hilo argumental, no interfieren en cuanto al reto que plantea. De hecho, tras jugar a tantos títulos del mismo corte, he entendido que es un acierto no volver a recurrir al manido maltrato gratuito hacia el jugador. No hablo de que la experiencia esté suavizada, pues un veterano encontrará un nivel de desafío justo en la media, pero sí que le aporta matices necesarios para desmarcarse del resto.

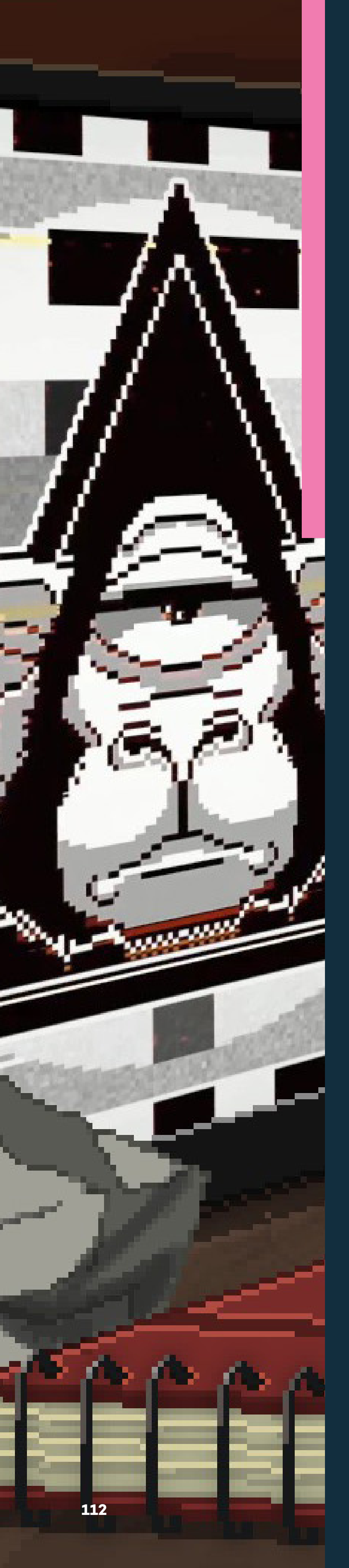
> "TODO EN ESTA VIDA DEBE SER VALORADO POR UNO MISMO"

Y es que las veinte horas por las que pasé por él se me fueron volando. Nada sobra, tampoco abusa de la recolección banal, ni mucho menos; la cantidad de equipamiento que encuentras por el mundo es bastante reducido. Me aferraba a las nuevas armas o piezas de armadura como si fuesen las últimas de todo el juego. Bien es cierto que, ante todo, debemos ser conscientes del nivel de esta producción. El sello de Annapurna Interactive está muy presente, y si de algo estamos seguros es que saben elegir muy bien a qué ideas dan cobijo.

Para terminar, **me gustaría hacer un llamamiento a los soñadores**. No dejéis en ningún momento de intentar alcanzar vuestros objetivos. Al final, esta crítica no es más que mi opinión, la opinión de una persona que también vive de la crítica de otras personas. En este caso, de vosotros, lectores. Y soy consciente de que muchas veces se suelen ver este tipo de textos como si de una verdad absoluta se tratara, y nada más lejos de la realidad. Lo que enriquece a este medio (o a todos en donde se somete a juicio un trabajo) es la pluralidad de puntos de vista. En ningún momento ha de ser tomada como la única vara de medir.

Incluso en las negativas, os insto a que probéis el videojuego por vosotros mismos sin que nada ni nadie os diga que no debéis hacerlo. Una vez se instaure esa mentalidad, solo cuando ocurra, **avanzaremos hacia una industria mucho más adulta**. Estoy cansado de barreras absurdas construidas por los prejuicios de siempre. Todo en esta vida debe ser valorado por la experiencia de uno mismo, sin limitarnos a seguir a rajatabla lo que ven los ojos de un tercero. Es por ello que debéis salir, debéis tomar el mando (o el ratón) y contar a los cuatro vientos qué suscita al final del camino. **Viva el videojuego**.





PC

DO NOT FEED THE MONKEYS

POR **DANIEL**ROJO

DE PRIMATES Y DIOSES
UNA HISTORIA DE MISERIA

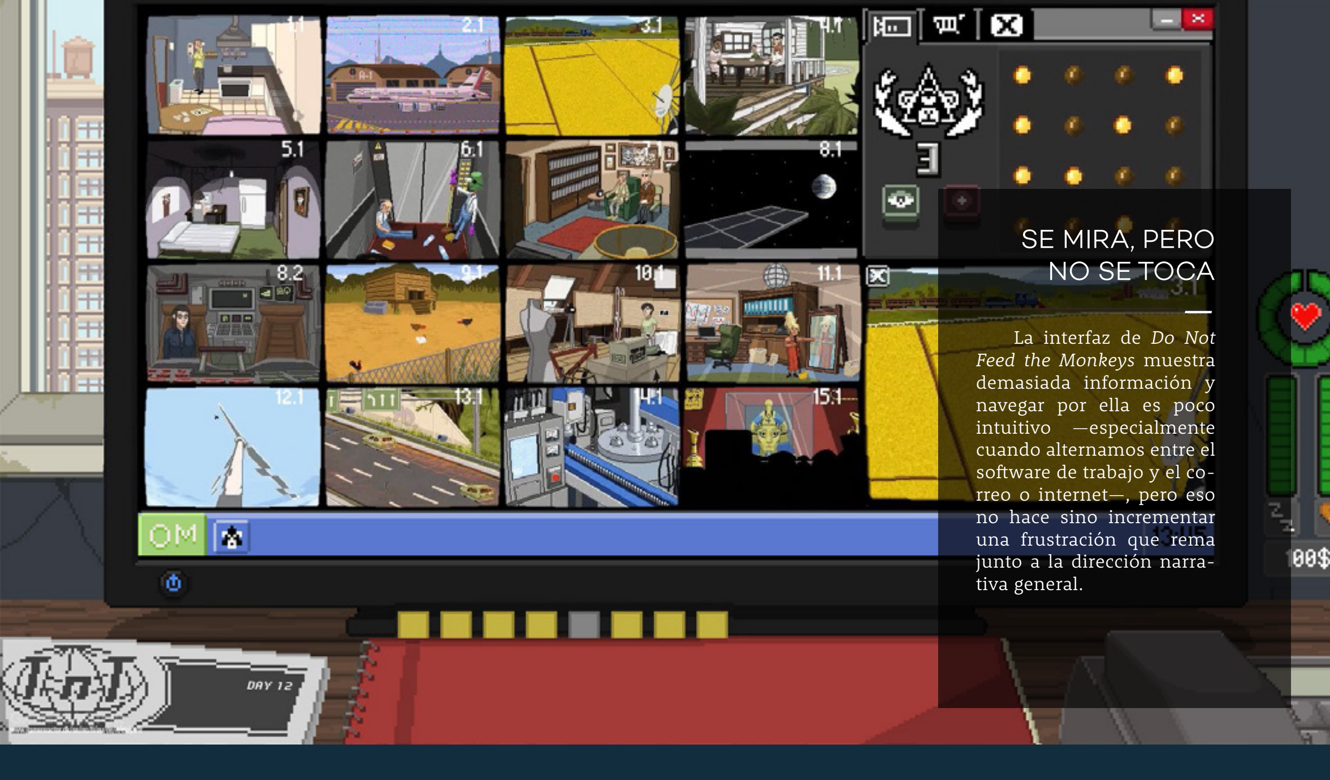
Un ordenador, varias cámaras y unos cuantos simios es todo lo que Fictiorama Studios ha necesitado para confeccionar un relato sobre la frustración, el control y el poder, sublimando su mensaje desde la pantalla hasta el jugador.

Tu habitación es tan minúscula que apenas puedes separar el frigorífico de la cama. En la puerta, siempre a un palmo, puedes ver colgadas ofertas de trabajo que, si bien a duras penas te llenan los bolsillos, **ahuecan progresivamente tu existencia**. Al menos, como un oasis en pleno desierto, un anodino escritorio con un ordenador salvaguarda tu vida. No eres tan miserable, al fin y al cabo. O al menos eso piensas hasta que recuerdas que esa misma tarde, tu amable casera te pedirá el pago de la semana. El día anterior intentó cobrártelo, pero desapareciste estratégicamente de casa durante toda la jornada. **Quizás tu vida sí sea un poco miserable.**

Pero eso va a cambiar. Un buen amigo tuyo te ha persuadido para formar parte de un proyecto secreto y de nula legalidad. Se trata de una especie de trabajo de investigación en el que, a través de un software, puedes estudiar a **especímenes humanos en su hábitat natural**, vigilados a través de cámaras para que tú, desde tu trono de indignidad, los contemples y analices. Si recopilas suficiente información de todos los monos y muestras un interés especial —monetario— por la causa, podrás ascender de rango y tener acceso aún a más primates. Se habla de que, en el rango último, podrás contemplar al mono supremo.

Solo hay una orden: **no alimentes a los monos**. Con esta idea, Fictiorama Studios irrumpió hace ya varios meses con una de las mejores obras que se criaron en 2018. Pocas premisas tienen tanta fuerza narrativa como esta, ya que es necesariamente **multidimensional**. Por un lado, tenemos a **los monos**, que no están seleccionados arbitrariamente y todos ellos tienen algo por lo que merece la pena estudiarlos. Por otro, está **el protagonista** del título, conviviendo con su drama personal. Y, convergiendo de forma natural, la narrativa **confluye también al jugador** como individuo. Por partes.

Las cámaras, como he dicho, no se han puesto en cualquier lugar. La mayor parte de las veces tenemos al otro lado a personas **rotas, desequilibradas o que tratan de poner su vida en orden.** Y, lo más importante, casi todas ellas anhelan algo, incluso aunque no lo sepan. Escuchándolos hablar, podremos anotar en una libreta todas las palabras o ideas importantes que dicen, para luego buscarlas en un explorador de internet y tratar de ahondar aún más en cada primate.



SE MIRA, PERO NO SE TOCA

La interfaz de *Do Not Feed the Monkeys* muestra demasiada información y navegar por ella es poco intuitivo —especialmente cuando alternamos entre el software de trabajo y el correo o internet—, pero eso no hace sino incrementar una frustración que rema junto a la dirección narrativa general.

Así, la libreta acabará llenándose de palabras relacionadas con cada jaula, dándonos buena idea de lo que está ocurriendo ahí. También cabe la posibilidad de que no seamos capaces de observar con detenimiento e hilar debidamente y que, por tanto, algún mono se escape a nuestra comprensión.

El sistema de juego es **agobiante**, y aquí es donde entra el segundo escalón narrativo. No cesarán de llegar correos con preguntas sobre los simios. «¿Cuál es la localización de la jaula 3? ¿Cómo se llama el primate de la jaula 12?». Encontrar las respuestas no suele ser excesivamente costoso, pero **requiere tiempo** frente al ordenador. Empezaremos con pocas cámaras —y aún así, al principio, la gestión es muy costosa y poco intuitiva—, pero cuando tengamos decenas de ellas a la vez debemos ser muy conscientes de cuándo va a entrar el mono en cada jaula. Y esto no sería complicado si no tuviésemos otras cosas que hacer.

Encontrar información sobre los primates nos acarrea una cierta remuneración que es, a todas luces, **insuficiente** para pagar el alquiler y mantenernos sanos. Debemos tener el estómago aceptablemente lleno si queremos tener el mínimo nivel de glucemia en sangre para rendir ante el espionaje de los especímenes. Sería tentador alimentarse a base de comida basura, que es barata y saciante, pero a medio plazo veremos nuestra **salud deteriorarse** y no tendremos más remedio que recurrir a otras opciones más saludables y notablemente **menos rentables.**

"UNA ORQUESTA PERFECTA PARA AGOBIAR AL JUGADOR"

Si a esto le sumamos que la casera reclama su dinero cada pocos días, nos vemos en la necesidad de trabajar bastante, aceptando esas **vomitivas ofertas** que coronan nuestra puerta. Trabajar puede menguar nuestra salud, pero, fundamentalmente, quita horas de tiempo que podríamos usar en observar las cámaras. ¿He mencionado que además hay que dormir con cierta recurrencia? Un horror.

El dinero y el tiempo son, desde el primer minuto hasta el último, un **problema real.** Cumplir con los requisitos de ascenso es fundamental para que no nos quiten el software, y para ello debemos desbloquear demasiadas cámaras, cada una de las cuales vale mucho dinero. Todo el juego es una orquesta perfecta para agobiar al jugador y llevarle a la misma **dinámica del simio** que maneja el ordenador.

¿Por qué seguimos jugando a una obra que incomoda y frustra? Por el mismo motivo que el protagonista sigue adelante con su vida: **por los monos**. En medio de una atmósfera que nos carcome las entrañas, lo único que nos hace permanecer motivados es esa pocilga. Sin embargo, el juego pronto nos hace darnos cuenta de por qué observar a unos pobres desgraciados nos está haciendo sentir tan bien, y es que en realidad estamos **jugando a ser dioses.**

A raíz de las investigaciones, en seguida comprobaremos que es posible **interaccionar con los simios** y trastocar sus vidas. En algunos casos, conocemos incluso suficiente información como para sacar beneficio de ella, pero la mayor parte de las veces simplemente queremos sentir la satisfacción de saber que tenemos el botón que desatará la bomba nuclear. Necesitamos pensar que, aunque nuestras vidas sean miserables, **tenemos el control** de esos monos. Es cierto que se nos ha pedido expresamente que no lo hagamos, que no los alimentemos, pero en realidad nadie tendría por qué enterarse, y el simple hecho de tener la capacidad de hacerlo ya nos hace mejores...

Llaman a la puerta. Quizás sea el cretino del cartero, que está viejo y no sabe a dónde va cada paquete. O la santa de la casera. O esos predicadores molestos. O esa pareja que se ha mudado recientemente al edificio y que cada noche te aseguran con sus gritos lo felices que son. Antes quizás abrieras, pero ya no lo haces. Eso puede suponerte un cacahuete menos, y para un desgraciado como tú eso es lo único que importa. ■



Cocina Geek

Galletas de la Trifuerza

por Gemma Ballesteros

Después de probar diversos dulces por todo Hyrule, he dado con algo espectacular, y es que la diosa Hylia nos ha desvelado un gran secreto que ha guardado durante años como el gran tesoro que es: la receta de las galletas de la Trifuerza, que nos conferirán poder, sabiduría y valor.

Necesitamos

Para las galletas

- *230 g de mantequilla sin sal*
- *150 g de azúcar glas*
- *450 g de harina*
- *1 huevo*
- *1 pizca de sal*
- *1 cucharadita de vainilla*
- *1 cucharada colmada de cacao puro desgrasado*

¿Vegano?

- *Sustituye el huevo por un plátano o 55 g de tofu cremoso*
- *La mantequilla por margarina vegetal*





Mezclamos la mantequilla, el azúcar glas, el huevo y la pizca de sal y vamos agregando la harina tamizada hasta obtener una mezcla homogénea.

...

Separamos la masa en dos partes y a una de ellas le añadimos la vainilla y a la otra el chocolate. Estiramos la masa con la ayuda de un rodillo y la enfriamos en el frigorífico.

...





Cortamos en triángulos con un cortador y los vamos uniendo unos a otros formando un bloque de triángulos.

...

De este modo, obtenemos tres bloques blancos y uno marrón, que meteremos al frigorífico para que se endurezcan y podamos manipularlos.

...





Colocamos los triángulos para que formen la trifuerza, con el triángulo marrón en el centro. Envolvemos la trifuerza con una capa de masa de color marrón que mantendrá sujeto el conjunto.

...

Con un cuchillo de filo recto, cortamos el bloque en finas láminas que serán nuestras galletas. Luego las colocamos en una bandeja y horneamos durante 12 minutos a 150°C. Dejamos enfriar 5 minutos sobre la bandeja y otros 10 sobre una rejilla.

...

¿Hay demasiada sensibilidad...

Somos responsables de nuestros límites



MARTA **G.VILLAR**
Editora

Sí En estos tiempos de inmediatez, el consumo de la información se toma como un entretenimiento: nos hemos acostumbrado a **estar rodeados de pequeñas pero abrumadoras píldoras.** Tiempos que piden titulares sin párrafo. Impulsos irrefrenables de contestar antes de leer. Prendemos antorchas antes de saber qué vamos a hacer con ellas... pero hoy lo tenemos más difícil que nunca: estamos rodeados de numerosos focos y estímulos que demandan nuestra reacción. Sin embargo, **cuando el diálogo no es la norma habitual**, dicha reacción suele ser tan agresiva como efímera.

Este mismo frenesí llama a gritos que nos detengamos un instante para meditar antes de esgrimir las armas que nuestra capacidad comunicativa nos ha dado. Tomémonos un respiro para para ver **dónde acaba la línea de la promoción y dónde empieza la del *spoiler*.**

Ante el reciente lanzamiento de *Kingdom Hearts III* pude observar numerosos ejemplos de reacciones de alarma, agresividad y frustración ante la lluvia de tráileres publicados por Square Enix, así como ante filtraciones ilegales... y mi pregunta es: ¿realmente debemos tratar a ambas fuentes bajo el mismo rasero? **¿Hasta qué punto el material oficial** que muestra una compañía **debe ser considerado *spoiler*,** esto es, un fastidio o destripe indeseado? Este material se suele anunciar con un tiempo de antelación, lo cual permite que los usuarios tengamos una alerta y un margen de actuación que nos da la libertad de elegir si queremos consumir esa información o no. ¿No deberíamos **confiar en la selección de contenido** que ofrecen los propios creadores para la promoción de su obra? Por otro lado: ¿hasta qué punto los datos de un paratexto oficial (por ejemplo, la sinopsis de una obra derivada) deberían suscitar la misma reacción que un pantallazo colgado por un usuario? **Nadie mejor que nosotros conoce nuestros propios límites**. Utilizar el concepto «*spoiler*» como un fuego a discreción y promover reacciones incendiarias sistemáticas ante la sobreestimulación nos impedirá conocer nuestra propia sensibilidad, respetarla y respetar la de los demás. ■

...con los spoilers?

No podemos ser presa del impacto previo de un juego



JUAN**MONTES**
Colaborador

No Poco a poco hemos ido viendo cómo la industria del videojuego ha derivado a **estrategias más agresivas** respecto a la promoción de sus títulos. Las redes sociales son un motor incombustible hoy en día, por lo que es lógico pensar que todas las compañías quieran probar un pedazo del pastel que les ofrece esta nueva vía de difusión. Pero creo que hemos llegado demasiado lejos, el momento de gloria de verse en un *trending topic* no compensa para las consecuencias que acarrea.

No es posible que tengamos una información tan amplia de juegos que están a meses de llegar a nuestras manos, como está ocurriendo últimamente con muchas de las grandes producciones del sector del ocio interactivo. *Kingdom Hearts III, Super Smash Bros. Ultimate, Devil May Cry 5*... y una gran ristra de videojuegos han llegado, o están por llegar, con un **índice de sorpresa mínimo** respecto a lo que hubiéramos deseado. No. No somos demasiado sensibles a los *spoilers*, porque cada vez son una fórmula más válida para generar impacto, y eso empieza a ser un problema bastante palpable.

Twitter, YouTube, Facebook, Instagram y multitud de canales han conseguido dinamitar una industria que se ha unido a la moda de dar de qué hablar lo máximo posible, cueste lo que cueste. No podemos permitir, como usuarios, que esto nos sobrepase y se convierta en una tónica habitual a la que comencemos a acostumbrarnos. **Ya lleva un tiempo pasando en el cine**, que destripa algunas partes centrales del argumento con los diferentes tráileres que se van lanzando. En los videojuegos es un peligro que empieza a cernirse sobre nosotros y que no podemos verlo como algo normalizado, sino condenarlo para seguir sorprendiéndonos con las grandiosas creaciones que nos regala el sector.

No debemos combatir entre nosotros para definirnos como más o menos sensibles, Marta, sino que debemos unirnos para evitar que el impacto previo al lanzamiento de un videojuego pueda más que el que debe aportar cuando llega a nuestras manos. De lo contrario, **¿qué emoción habría a la hora de jugarlo?** ■

Abriendo página...

Bungie y Activision, buscando algo más allá del Crisol



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Hay quienes creen que ha sido lo mejor que podía suceder; otros, sin embargo, auguran que es el principio del final, pero no lo sabemos. Lo que sí sabemos es que **el romance entre Bungie y Activision ha llegado a su final** después de diez años intentando crear una franquicia de largo recorrido, una de esas que dejan huella durante una o más generaciones.

Los de Seattle no eran nuevos en esto. Desde *Halo* mascaron el éxito y se consolidaron como uno de los estudios de referencia a la hora de diseñar *FPS*, solo que cuando el divorcio entre Microsoft y Bungie tuvo lugar, Activision pidió desde el principio algo que chocaba con lo que yacía en las mentes de ese equipo de apasionados por los *shooters*. Porque el primer *Destiny* falló en muchas cosas, desde su mero planteamiento como producto de grandes masas, un tropiezo comercial donde entraron en juego varios factores. ¿Y en *Destiny 2*? ¿Qué falló aquí para chocasen de nuevo posturas y los empleados hayan descorchado *Champagne*?

Ciñéndonos a la información conocida y publicada, la separación entre ambas partes está ya firmada: Activision transferirá los derechos de publicación de *Destiny* a Bungie, que mantendrá intacto el ambicioso plan de publicación de contenidos para esta segunda entrega numerada en todas las plataformas a lo largo de los doce meses de 2019. Pero permitidme destacar la última frase del breve comunicado de los padres del Jefe Maestro: «...mientras que **Activision se centrará más en sus propias IP**». Claro, es que **aquí está la clave del asunto**. *Destiny* genera mucho dinero, pero también cuesta mucho mantenerlo a flote, lo suficiente como para que prefieran invertir todos esos esfuerzos en su verdadera gallina de los huevos de oro, **Blizzard**, mientras producen otras propuestas como *Sekiro* o dan alas a un renovado *Spyro*.

Hay datos que chocan. Por un lado, el pasado mes de septiembre conocíamos que *Destiny 2*, que estrenaba aquel mes la mejor expansión hasta la fecha, *Los Renegados*, había facturado más que *Marvel's Spider-Man* y *Fortnite: Battle Royale*, según datos de la consultora SuperData. Esto no va reñido con las ventas, sino con los ingresos brutos que la firma percibía a través de su videojuego. Al mismo tiempo, tras consultar fuentes como NDP, UKIE y AEVI, vemos que no hay ni rastro de *Destiny 2* entre los primeros puestos de los más vendidos del último trimestre de 2018. Ni siquiera gracias a promociones como la gratuidad del juego base en PS Plus durante un tiempo o los ya

famosos fines de semana gratuitos. **Ni rastro**. Primera conclusión: **es un juego que factura mucho pero que vende poco**.

Esto nos lleva a pensar que, al igual que con otros tantos proyectos que llevan vivos desde hace lustros con una masa de jugadores perenne y vetusta, ***Destiny 2* es un título con una comunidad fiel como pocas**, de esas que dedican decenas —cientos, en realidad— de horas en un universo absorbente y gratificante, pero que no logra conectar con tantísimos millones de usuarios como estimaba y esperaba Activision.

No ha habido una tercera oportunidad. No funcionó a la primera y no ha cuajado como esperaban con esta segunda entrega, que seguramente vive su mejor momento en lo que a contenido y calidad de éste se refiere. Los méritos de esta IP son mayúsculos, porque Bungie ha vuelto a hacer algo que no se había visto: establecer un lenguaje único e inimitable, por mucho que sobre la superficie pueda parecer un *shooter* más en un universo con razas, clanes y recolección de materiales.

"Un juego que factura mucho, pero vende poco"

Fijémonos entonces en Activision, a quien **no le salían las cuentas** en una de las IP donde más se estaban volcando durante toda la generación. **Cody Johnson**, jefe de operaciones de la empresa, no tuvo reparos en tirar de las orejas a los desarrolladores en una entrevista con *Kotaku* en noviembre, poco después de que se publicase un informe financiero trimestral en el que no se arrojaban cifras tan positivas como en anteriores periodos: «Algunas de nuestras franquicias, como *Destiny*, no están rindiendo tan bien como nos gustaría». A lo que añadía: «No hemos visto todavía el compromiso total de los jugadores con *Destiny 2*, lo que nos ha llevado a rendir por debajo de las expectativas a fecha de hoy. Algunos jugadores están en Modo Espera». Palabras duras, palabras que comenzaron **a agrietar más aún la separación entre Activision y** no solo Bungie, sino con **la comunidad del juego**, que ha sido la primera en elevar la voz para celebrar esta ruptura inevitable.

Días más tarde hemos amanecido con una caída en bolsa de la empresa americana en su matriz, Activision Blizzard, un receso que se marcaba en un **9.37%** respecto a la semana anterior. Un riesgo asumible, no obstante, porque los de California saben perfectamente que sus *Overwatch, Call of Duty, World of Warcraft, Hearthstone* o *Diablo* serán más fructíferos a medio y largo plazo de lo que han sido Cayde-6 y compañía en este viaje interestelar por un motivo muy simple: **son fenómenos transmedia**...

...y *Destiny* no lo es. Decía allá por 2009 **Tsunekazu Ishihara**, CEO de la empresa de videojuegos que más copias ha vendido en la historia después de *Super Mario*, que para que un videojuego triunfase de verdad era necesario poder explotar su nombre más allá del propio videojuego: juguetes, cartas, *anime*, ropa, cómics. Y todo eso lo hacen a la perfección los nombres que acabamos de citar. Algo de razón lleva presidente de The Pokémon Company, que sabe que la principal fuente de ingresos de sus franquicias no es una, sino varias, mientras que en *Destiny* todos los caminos llevan a Roma, **porque no hay mucho más allá del Crisol.**

Quien sea aquí el culpable es algo que no importa. Interpretemos esta ruptura como una oportunidad de oro para que sea Bungie quien tome todas las decisiones, desde la primera hasta la última; que usen esa independencia para demostrar si verdaderamente pueden sacar adelante aquello que querían hacer desde el ya añejo 2013. **Solo el tiempo dirá si estaban equivocados**, si efectivamente ya es demasiado tarde para reconducir su amado proyecto. ■

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

Explorar tiene un componente de aventura que no está en los mapas

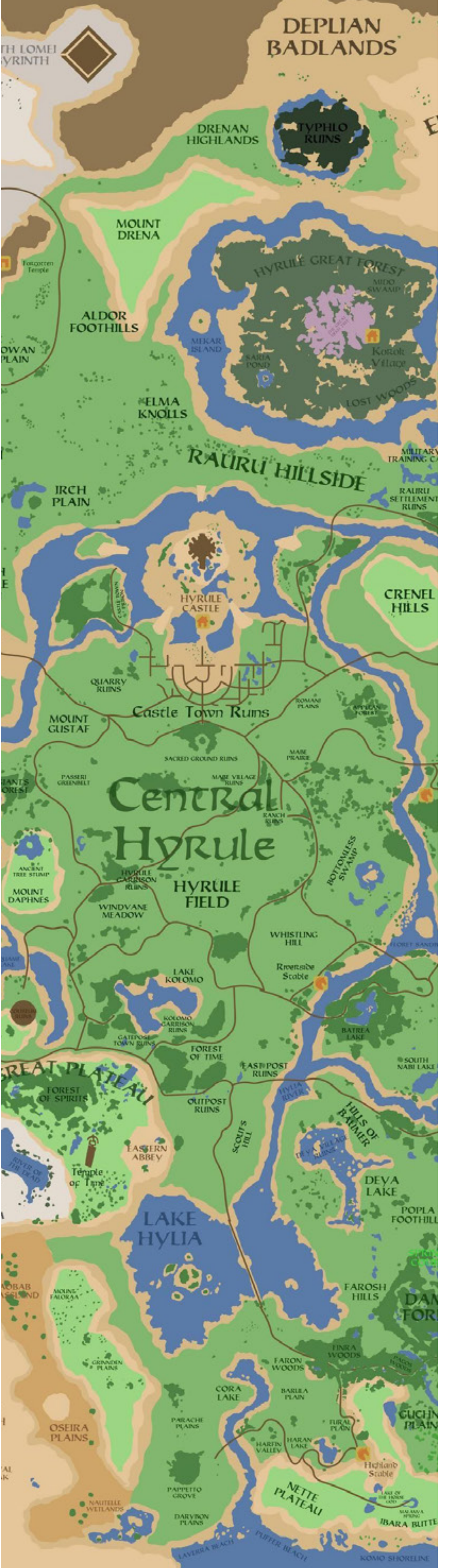
Déjame jugar sin mapa

Hoy quiero ponerme quisquilloso. No se suele comentar, pero la política de Ubisoft con la interfaz de usuario es de las mejores. Los galos, por norma, dejan **escoger el nivel de agresividad con el que iconos, marcadores y demás pueblan nuestras pantallas**, algo que se agradece si queremos que nuestras experiencias de mundo abierto sean más inmersivas. Recuerdo que fue algo que se implantó por los vuelos de *Assassin's Creed Unity*, un título precisamente recordado por tener un mapa tan plagado de iconos que no veías las calles de París, pero que, paradójicamente, te dejaba jugar con la práctica totalidad de las ayudas visuales desactivadas. Y digo «jugar», por decir algo, porque era imposible pasarse el juego así.

Cosas como los marcadores de misión, ítems clave y otros útiles indispensables para el progreso en la historia **no estaban diseñados para trabajar con el *HUD* apagado**. Literalmente no se podía avanzar. Si te emperrabas en jugar así no te quedaba otra que abrir el menú, habilitar momentáneamente las ayudas y ver dónde tocaba ir. Un *sindiós*. Al final, esa herramienta que te permitía disfrutar del fotorrealismo de las calles y tejados parisinos quedaba relegada a los momentos de exploración libre. Han pasado cinco años desde entonces, un lustro en el que por desgracia no hemos avanzado tanto.

Podría mencionar varios juegos que repiten ese error, pero al final del camino nos espera el que mejor lo ejemplifica: ***Red Dead Redemption II***. Sí, el mundo abierto más ambicioso de nuestra historia reciente ha tenido a bien de dejarnos decidir con qué mapa queremos jugar en la esquina inferior izquierda de la pantalla: normal, ampliado, brújula o, directamente, sin él. Al ser un juego tan centrado en que te metas de cabeza en sus tripas, decidí apostar por la brújula suponiendo que en Rockstar habrían adaptado la experiencia a ella. Pero volvemos a lo mismo, a unos indicadores que no terminan de saber cómo dirigirte al punto de misión si no es una ciudad, un rancho o una localidad, cuando solo es un punto cualquiera del mapa.

Hay mejoras, claro está. **Con Arthur Morgan eres capaz de orientarte a poco que encuentres un camino**, porque cualquier senda irremediablemente te llevará a una desviación con carteles que señala la dirección hacia la población más cercana. Sí, generalmente puedes moverte sin ayudas. Por desgracia, la noticia que corrió por redes semanas antes del estreno oficial del juego —donde se



aseguraba que las indicaciones de los *NPC's* cambiaban para ayudar a los jugadores que jugaban sin mapa— no ha terminado siendo cierta, pero el mundo diseñado por Rockstar hace bastante para que puedas moverte sin un ojo pendiente de que sigues el camino correcto. Y tiene motivo: se juega mejor.

Descubrí este enfoque hace años, con un artículo de Mark Hamilton para *Kotaku*. En él se critica el diseño de muchas misiones para juegos de mundo abierto, en el que se nos obliga a estar pendientes de una esquina de la pantalla «mientras nos perdemos la grandiosidad del escenario, solo para estar seguros de que no nos equivocamos de camino». Y es verdad. **Cuanto más sorprende una obra a nivel gráfico, más molesta perderte sus paisajes de estampa**, más anticuada parece la dependencia del minimapa y más fácil es preguntarse por qué no se ha dado todavía con una solución más creativa. Porque la hay.

"Si podemos elegir, las experiencias serán más inmersivas"

Puedes integrar elementos de orientación en el mundo, evidentes como los postes de madera mencionados o sutiles como en el propio diseño. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, por ejemplo, el castillo de Hyrule se erige en un punto relativamente central del escenario. Es visible desde muy lejos a la redonda y sirve de **brújula natural** para poder calcular tu posición relativa en tiempo real, sin información complementaria. *Red Dead Redemption II* también lo intenta. Por su parte, el trabajo de los Houser es más partidario de usar el clima y la naturaleza, de modo que dejan las montañas nevadas al norte, el desierto y los pantanos al sur y, por lógica, el mejor clima y la vegetación más agradable en el centro; así sirven de núcleo vertebrador de todos los paisajes posibles, que se expanden en cada dirección.

Será difícil encontrar un videojuego que se adapte a todas las personalizaciones de la interfaz y que en última instancia considere que podemos jugar de principio a fin prescindiendo de ayudas. Son horas de desarrollo adicionales y dedicadas a una minoría. La alternativa está en aquellos desarrollos valientes que se atrevan a ofrecer, de serie, la información lo menos machacada posible, o que encuentren **atajos sutiles que permitan que el jugador se olvide de que existe un mapa**.

Huir de la policía en *GTA V* sin él, usando edificios o avenidas como puntos de referencia, te permite centrarte en lo importante: la acción. Además, se añade una capa de incertidumbre adicional a la persecución porque no puedes predecir por dónde llegan los agentes, o si ese callejón que tomarás a continuación tiene una salida. **Te acercas la experiencia de otra manera, una más espontánea y abierta a sorpresas**, y cuando la descubres buscas hasta dónde la puedes aplicar en el resto de juegos de mundo abierto.

No es algo global, pero hay estudios tratando de quitar peso al uso del mapa y los iconos. Ahora es cuando vuelvo a Ubisoft. Porque ***Assassin's Creed Odyssey* llega con un Modo Exploración** que permite explorar Grecia reduciendo las ayudas al mínimo, y hasta te obliga a triangular los objetivos de misión mediante pistas. Es un sistema con fallas, imperfecto, pero da a entender que los desarrolladores se están estrujando el cerebro y que mi mensaje, por quisquilloso que parezca, es compartido por algunos. Si todavía no lo has probado, te recomiendo que lo intentes, porque una vez te sueltan de la mano y empiezas a volar es muy difícil que quieras volver a la mano que señala el camino. Siempre es más divertido encontrarlo por tu cuenta. ■

I HATE IT HERE



J. CARLOS SALOZ

Juan Carlos es el segundo presentador de nuestro programa televisivo, un auténtico genio tanto delante como detrás de las cámaras.

¿Ha cambiado algo tras el capítulo interactivo de Black Mirror?

Bandersnatch: ¿revolución o estafa?

Vamos a cerrar este tema rápido. ***Black Mirror: Bandersnatch* no ha inventado nada, en absoluto**. Mucho, pero mucho antes de que el capítulo especial de Netflix llegara a las pantallas de todo el mundo, videojuegos como *Night Trap* ya ponían a disposición de los jugadores actores y escenarios reales.

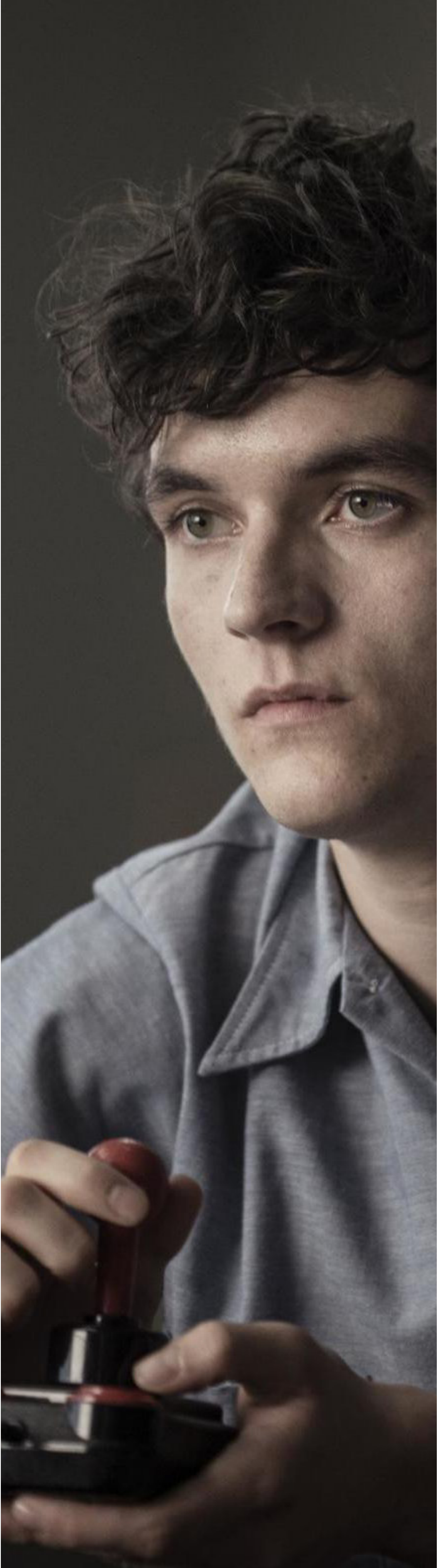
No me extraña que os hayáis enfadado tanto con Álex de la Iglesia, que se vino arriba con una serie de tuits en los que ensalzaba el capítulo diciendo que «**DESTROZA la necesidad aristotélica de tres actos**, ASESINANDO para siempre la necesidad de satisfacer al espectador, porque YA lo hace él mismo».

Es evidente que al director de *El día de la bestia* le hacen falta unas cuantas partiditas a *Detroit: Become Human*, pero me gustaría romper una lanza a su favor. Mis primas, que a pesar de haber jugado a videojuegos no han pasado nunca de los plataformas de Nintendo DS, se pasaron un día entero de Navidad viendo *Bandersnatch* junto a servidor. Les parecía impresionante, así que no dejaban de ir detrás y adelante para conseguir todos los finales posibles. Tíos, primos y abuelos se fueron uniendo poco a poco a la experiencia. De poco importaba la historia que contaba el capítulo; **querían ver las múltiples posibilidades que ofrecía.**

Gracias a su ingente poder de transmisión, el todopoderoso Netflix ha descubierto a todo el mundo la interactividad más básica —porque sí, se trata de un guion muy, muy simple—. Por supuesto, éramos muchos los que ya conocíamos este recurso gracias a los videojuegos. Pero, quizás por eso mismo, ahora nos cueste menos conseguir que nuestros padres o amigos que nunca han tocado una consola se atrevan con títulos como los de Telltale Games.

El enfado, como decía, es lógico. No llevamos décadas viciándonos a los juegos de LucasArts para que ahora nos digan que *Bandersnatch* es una revolución en toda regla. Pero, por más que los medios y las figuras públicas se hayan venido arriba —algo que tiene que ver mucho con la estrategia de marketing de Netflix—, ***Bandersnatch* no reniega de los videojuegos, sino que los defiende a capa y espada.**

No tenemos que irnos muy lejos para darnos cuenta de ello. El protagonista, el alucinado Stefan Butler, es un joven programador de videojuegos cuya



máxima en la vida es trabajar en la empresa Tuckersoft, una especie de Atari que vive su máximo apogeo durante los primeros ochenta. Su proyecto es una aventura gráfica fascinante para la época: está programada en tres dimensiones y se avanza a través de decisiones que abren caminos muy distintos. Para que la historia llegue a buen puerto, toma como referencia el libro de *Elige tu propia aventura* titulado *Bandersnatch*.

Lo que ocurre después es poco relevante, ya que la tesis de la historia depende por completo de las —pocas— decisiones que puede tomar el espectador. Pero, bajo esta premisa, **Netflix parte del homenaje absoluto**. El estudio tiene claro que, antes de llegar a los videojuegos, la interactividad pasó por la escritura. Los videojuegos fueron el segundo y más importante paso de las últimas décadas. Y, con este capítulo, se abre un nuevo mundo de posibilidades. Posibilidades que ya existían, sí, pero que por fin se explotan con inversiones millonarias y dirigiéndose a un público masivo.

"Bandersnatch es un gran homenaje a los videojuegos"

La conciencia sobre el capítulo es tal que, en el final «bueno» —si es que puede considerarse bueno sacar cinco estrellas a cambio de decapitar a tu padre—, se explica claramente que, para optimizar el videojuego, Butler elimina cientos de opciones y deja una línea clara que **«da la sensación de libertad» sin serlo realmente.**

Con esto, Netflix quiere decirte que no ha descubierto América, que tan solo ha aplicado los trucos de los videojuegos y libros de *Elige tu propia aventura* a un capítulo interactivo. Y que, por más que creas que has sido tú quien ha decidido el rumbo que llevaría el personaje durante todo el metraje, en realidad ha sido él quien te ha controlado y ha generado en ti la ilusión de creer que estabas dictando sus pasos.

Básicamente, Netflix ha enseñado al mundo la trampa con la que David Cage hizo su propia revolución en 2010 gracias a *Heavy Rain*. Pero lo ha hecho sin creerse, al menos no a nivel narrativo, que ha creado algo nuevo o revolucionario. Han sidos sus vástagos quienes, sorprendidos ante unas posibilidades que no habían querido explorar anteriormente, se han asombrado ante las pequeñas dosis de interacción que brinda *Bandersnatch*.

Está claro que, tras esta positivísima experiencia, la plataforma de *streaming* continuará brindando capítulos de este formato en el futuro. Incluso es posible que reputados directores de Hollywood se sumen a la tendencia y **lleguemos a ver estas películas en salas de cine.**

Pero, lejos de ser negativo para los videojuegos —a quienes muchos han ninguneado tras ver este capítulo—, ha provocado que las aventuras gráficas vuelvan a estar de moda entre el público masivo.

Después de recomendarle a mis primas varios videojuegos similares a *Bandersnatch*, me preguntaron por ellos y ahora ya los están probando. Así que es hora de brindar por la interactividad, llegue en forma de libro, película o videojuego. Estas «nuevas formas de narrar» llevan décadas instauradas, pero ahora están más en boga que nunca. Nadie ha DESTROZADO la necesidad aristotélica de los tres actos ni ASESINADO para siempre la necesidad de satisfacer al espectador, pero **el público masivo ha abierto su mente a nuevas posibilidades narrativas** que, en la era de los *remakes* y la falta de ideas, se deben abrazar con gran fervor. ■

ZONA SAFARI



JUANPE PRAT

Juanpe es periodista, amante de la comunicación y un apasionado del diseño. Aúna todas sus pasiones de muchas maneras dentro de la revista. Cuenta la leyenda que canta en la ducha.

Puedo jugar a lo que me dé la gana, dónde me dé la gana.

No elijas por mí

Viva la era de la libertad. O eso diría si no fuera porque hay jugadores que todavía parecen no entender que cada uno es libre de poder jugar a lo que quiera **en la plataforma que quiera** sin tener que darle explicaciones a nadie. Hace unas semanas tuve que ver cómo una compañera y buena amiga, se tenía que ir de una red social debido al continuo **acoso** de varios (muchos) usuarios que creían que no era buena representante de la marca para la que trabaja porque decidió comprar *Overwatch* **en otra plataforma** que no es aquella que le da de comer.

Los mensajes se sucedieron unos tras otros en las horas siguientes y cada uno demostraba que la humanidad, en lugar de evolucionar, lo que hace **es involucionar**. Se vuelve intolerante, cerrada, fanática y hasta agresiva. No es la primera vez que mi amiga recibe este tipo de afrentas y siempre ha salido airosa, hasta ahora, ya que no solo se estaba cuestionando, infantilmente, que fuese más de **Nesquik** o **Cola Cao**, sino que se estaba poniendo en riesgo su puesto de trabajo. Uno que está bastante bien afianzado debido a su buena labor desde que fue contratada, dicho sea de paso.

Sigo sin entender la necesidad que tienen algunas personas de **vender su alma a un ídolo de oro** cuyo objetivo no es quedarse con nuestro espíritu tras la muerte, sino con algo bastante más tangible. Y entiendo mucho menos que se autodefinan como guardianes o defensores de **un propósito que no existe**, o no por lo menos en la realidad.

Lo bueno de tener una oferta tan amplia de videojuegos y plataformas es que cada uno, sea del padre o de la madre que sea, puede elegir en cuál jugar. Las restricciones no nos las ponen los colores **verde** o **azul**, sino que somos nosotros, los propios jugadores, los que jugamos a ser juez, jurado y verdugo sin que nos lo pidan.

Dejando a un lado los «alegres» calificativos que se le ponen a aquellos que prefieren a un título de una plataforma u otra —que me parece meramente anecdótico—, lo que no se puede hacer es coartar la libertad de cada uno, de elegir por otra persona. Y mucho menos increparla si su gusto no concuerda con el nuestro a pesar de haber tenido, supuestamente, uno fijo.

Nadie va a elegir por mí ni por mi amiga. No nos debe explicación alguna sobre por qué decidió comprar *Overwatch* en esa plataforma. **Ni yo tengo que darlas**. **Ni tú**.

Al que no le guste, que mire para otro lado. O como a mí me gusta decirlo: «Quien se pica, ajos mastica».■

No vale la misma vara de medir para todos los videojuegos

Megaman contra el Modo Rambo

DESDE LA SULACO



CARLOS FORCADA

Lo mismo interpreta a Prokofiev que se pasea por Lordran en New Game+. Carlos ha venido a despertar del cementerio a los nostálgicos porque sí.

Llueve sobre muchos océanos, pero parece que nos seguimos superando con el Modo Rambo a la hora de calcular lo que dura un videojuego, especialmente si lo que se comenta está en 2D, así que os contaré una historia. Estas Navidades me dieron por fin la oportunidad de enfrentarme a lo nuevo de Megaman, uno de los héroes de mi infancia a pesar de que **nunca me planteé entonces** (infeliz de mí) **lo que duraban sus juegos**. Si digo que llueve sobre mojado es porque ya había leído por ahí que *Megaman 11* dura un par de horas con suerte, y ya antes otros comentarios y análisis se habían despachado con *Celeste*, del que decían, podías pasártelo en tres o cuatro horitas de nada. O que el *remake* de *Toki* es un videojuego que se termina en cuarenta minutos.

Está claro que cada cual es dueño de lo que escribe en un análisis. Faltaría más. También es evidente que no todo el mundo tiene la misma habilidad a los mandos, pero este hecho ya debería suponer una primera llamada de atención para dejar de tratar como material analizable algo que no pasa de aproximación opinable. De entrada, ***Megaman 11* plantea varios niveles de dificultad** que ofrecen experiencias radicalmente diferentes. Me da la sensación de que Capcom ha atinado esta vez de lleno en eso. También deberíamos tener en cuenta que gran parte de la gracia de *Megaman* siempre estuvo en la idea de llegar a un jefe final sin saber lo que allí podía pasar. Si mal no recuerdo, no existían tantas guías ni internet entonces y no era tan sencillo llegar al orden idóneo para eliminar a los jefes. Esto también contaba entonces como duración, al menos en mi caso.

La cuestión es que mi partida de *Megaman 11*, jugada en la tercera de las cuatro dificultades propuestas, terminó durando mucho más que ese par de horas mal contadas, con sensaciones muy parecidas a las de hace años. Por eso me da la impresión de que **tenemos que cambiar la vara de medir** al valorar la duración de los juegos bidimensionales de ahora o nos seguiremos dejando cosas en el tintero. Por lo que sea, continuamos comparando como iguales propuestas de muy distinto tipo, de forma que obviamos que *Toki* solo dura tres cuartos de hora cuando lo conoces de memoria y que *Megaman 11* solo ofrece un par de horas si vas a tiro hecho con los jefes… y bajas la dificultad. También pasamos por alto que para que *Celeste* dure cuatro horitas es necesario ser un fuera de serie del plataformeo, pero también olvidarse de la mayor parte del contenido. Vamos a replanteárnoslo un poco. ■

COMBO RÁPIDO



F. BERNABEU

Fernando es traductor, corrector y «nintendero». Uno de los miembros más ancestrales de *GTM*, presente en nuestras páginas desde sus inicios.

Hay juegos imposibles de disfrutar si sufres una discapacidad

Nintendo contra la accesibilidad

Recientemente me topé con un problema bastante habitual sobre accesibilidad al jugar a las consolas de Nintendo, sobre todo a los primeros modelos de cada propuesta jugable. **Jugar a *Luigi's Mansion* para 3DS en un modelo que no sea New es un horror**. Pese a que sea posible, está claro que el juego está pensado para hacer uso de un segundo control pad, pues así eran los controles del título original en GameCube y así los han terminado adaptando en su versión portátil. Pero ¿qué pasa cuando tu principal problema no es carecer del último modelo, sino tener un sistema nervioso alterado que hace que tus manos no dejen de temblar?

Pues en muchos de los lanzamientos recientes de Nintendo, su respuesta se traduce como una indiferencia ciertamente preocupante. **Les da absolutamente igual** que una persona que ha jugado a videojuegos toda su vida pero ha terminado desarrollando un trastorno que le limita el uso de las manos (Parkinson, por ejemplo) no pueda jugar a *Super Mario Odyssey* porque el bigotudo fontanero no para de lanzar la gorra. También parece darles igual que un fan de *Pokémon* desde que era pequeño ahora no pueda disfrutar de *Let's Go Eevee* por haber sufrido un accidente que le limita el movimiento de los brazos y las manos, ya que **la captura de criaturas queda dictaminada por el movimiento del giroscopio**.

Nintendo ha querido animar a los jugadores a usar este nuevo tipo de control para atrapar Pokémon y así emular más fidedignamente la sensación de estar lanzando una Poké Ball al monstruito en cuestión. Pero hacerlo a base de eliminar la opción de usar botones es o bien tener mala fe o bien que sencillamente les da igual que las personas con cierta discapacidad no puedan disfrutar sus títulos.

Un entorno de desarrollo de videojuegos concienciado de que hay jugadores de todos los tipos y tamaños **no dispondría del control de movimiento como único método para ejecutar mecánicas intrínsecas en sus títulos.** Sin salirnos de Nintendo, ahí están *ARMS* o *Splatoon*, que permiten desactivar completamente los controles por movimiento de los Joy-Con para así centrarse en jugar con los botones disponibles.

Dejar elegir al jugador cómo quiere afrontar el reto de controlar un juego debería ser esencial a estas alturas; la tecnología lo permite.

De hecho, poner opciones que permitan elegir cómo jugar abre la puerta a que más jugadores disfruten de un juego. Es trabajo extra, pero así no se excluye a nadie.

Un coloso derrumbando la puerta de las críticas

Capcom, mis amigos saben que te quiero

Cada vez que me reúno con viejos amigos dispuestos a iniciar un debate sobre videojuegos, hay nombres que siempre salen a la palestra: Square Enix, Sega, Konami... Generalmente, se trata de empresas cuya sombra es tan alargada que **la nostalgia** consigue apoderarse de una conversación que casi siempre termina con amargas reflexiones sobre el pasado, presente y futuro de dichas compañías. No importa dónde o cuándo: mientras viajamos en coche, tomamos una copa o jugamos una partida mientras charlamos a través de Discord, lo único que sé con total seguridad es que al final siempre acabamos espetando frases que habéis oído una y mil veces.

«*Final Fantasy* murió hace quince años», «Konami, te has cargado *Silent Hill*» o «Capcom, no te descojones de los usuarios que un día te llevaron a lo más alto» son algunas de las expresiones que nos acompañan desde hace varios años, aunque hay una de ellas que ha perdido fuerza durante los dos últimos años y que ahora, en pleno 2019, está condenada a quedarse fuera de nuestra próxima tertulia. Y es que la compañía creadora de franquicias como *Resident Evil, Monster Hunter* y *Devil May Cry* ha logrado **recuperar gran parte de su gloria** y lo que es más importante: ha vuelto a enamorar al grueso de seguidores que hace muchos años la llevó en volandas a convertirse en una de las empresas más laureadas de todos los tiempos.

Porque *Resident Evil VII* ya dejó claro que Capcom tenía la intención de poner de su parte. **Un imperfecto regreso a los orígenes** que, gustos al margen, evidenció un cambio de rumbo para una saga que, a tenor de los números cosechados, podría haber adoptado la ley del mínimo esfuerzo. Porque *Monster Hunter: World*, la entrega más ambiciosa de una franquicia con más de quince años a sus espaldas, logró convertirse en el título más exitoso de su historia y porque *Devil May Cry,* cuyo último capítulo no sentó demasiado bien entre su base de aficionados, ahora está a punto de ofrecerles un nuevo episodio por el que no son capaces de conciliar el sueño.

Por todo eso y por, cómo no, el fantástico trabajo realizado con un ***Resident Evil 2*** que llega para conquistar a veteranos y noveles al mismo tiempo. Capcom, aunque hace varios años decidí que darnos un tiempo era lo mejor para ambos, permíteme decirte que no he nunca he dejado de quererte. Soy consciente de que quizás sea demasiado tarde pero, al menos, déjame que se lo cuente a mis amigos. ■

EL SUEÑO DEL CAZADOR



R. PINEDA

Tiene un mono en el sótano, a veces «pilla sonda», reconoce ser fanático de los juegos de terror y las habitaciones rojas. Todo en él es un augurio de desastre. Y le queremos así.


JAUME FONT AND GAMES TRIBUNE PRESENTS...
RÉCORDS
TIRO CON ARCO:0
SKULLPUTAS:0
PESCA:0
PIEDRAS TWITERAS:0
MÁSCARAS:0
ZAMBOMBAS:155
CUCKIS GOLPEADOS:0
POR FAVOR GRAN ÁRBOL MEKU... LE JURO QUE YO NO DIBUJÉ ESE DINOSARIO...
¡NO, NO ME OBLIGUE A LIMPIARLE LAS NUECES!
THE LEGEND OF PEPA
PARODY OF TIME


¡DESPIERTA, NIÑO-MIERDA!
OH...UN CASTILLO...



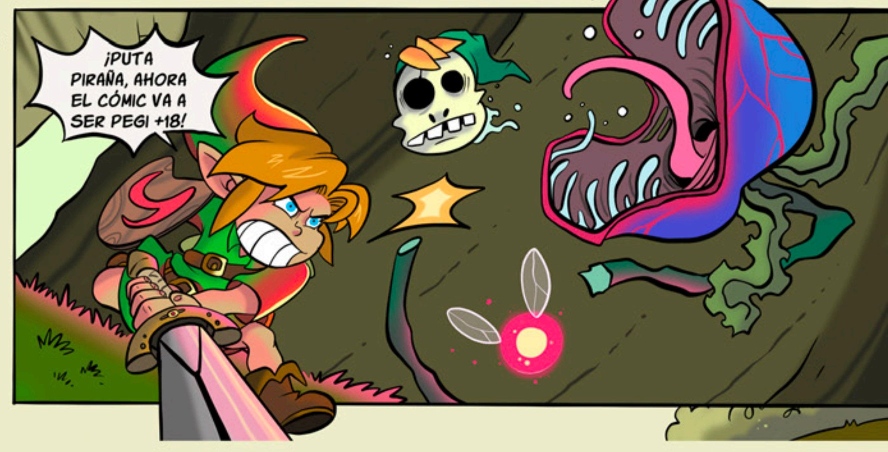

¡HUYE, PLEBEYO!
¡EL REY GARRULO NOS ATACA!


¡YO SOY TU PADRE!
PINK...


BUENO BASTA YA DE TONTERÍAS, QUE TENEMOS POCAS VIÑETAS, COMO TE DECÍA, TE LLAMA EL ÁRBOL MEKU...
HE ROBADO UNA ESPADA A DOS NOMOS Y UN ESCUDO DE LA TIENDA DEL PUEBLO, PUEDES USARLOS


¡VAMOS, VAMOS!
¡DIJO QUE ERA MUY URGENTE!


¡ÑACA!


¡PUTA PIRAÑA, AHORA EL CÓMIC VA A SER PEGI +18!


BROOM
¡AGÁRRATE, PRINCESA PEPA!
¡¡MAAA!
¡NOOOOOO!
HOMBRE, YA ERA HORA DE QUE DEJARAS DE SOBAR...
ME ENVÍA EL GRAN ÁRBOL MEKU, ME LLAMO NAVIGATOR
¡NO VUELVAS A DORMIRTE DESGRACIA ILIANA!
LISTEN LISTEEN LISTEEEN
¡EPAA! ¡ALTO AHÍ, CAGONLADIOSA! ¿TENÉIS PAPELES?
OH, NAVIGATOR... HAS LOGRADO... TRAERME...AL KOKORI MÁS FEO DEL PUEBLO... ATENDED...HE PILLADO UN VIRUS... DEBÉIS ERRADICARLO DE MI INTERIOR...
¿Y CÓMO ACCEDEMOS AL INTERIOR, SU BOSCOSIDAD?
LA BOCA...LA TENGO...OCUPADA... ASÍ QUE...SOLO OS QUEDA UNA OPCIÓN...
¡LA LEYENDA CONTINÚA CADA MES EN GTM!

EL SOCIO OPINA

¿Qué super héroe debería tener **su propio videojuego**?

Con el reciente éxito de ***Marvel's Spider-Man*** y la aclamada saga ***Batman: Arkham*** se nos ha demostrado que los superhéroes pueden tener videojuegos dignos de pasar a la historia. Ahora os preguntamos: ¿Cuál de ellos debería ser **el siguiente en protagonizar** una de estas aventura que parecen aparecer una cada década?

«Los antihéroes también están de moda».

—Carlos Pereiro *| Socio Gold #462*

Qué duda cabe de que los superhéroes están de moda. También los antihéroes. Esos personajes con un pie sobre la línea que separa ambos conceptos y para los que habría que pedir el ojo del halcón según qué situación. ¿Podría ser ***The Punisher*** un proyecto a tener en cuenta para algún estudio? Sería más que interesante, más aún a sabiendas de su subidón en popularidad gracias a la serie de **Netflix**.

Las vivencias de **Frank Castle** dan más que de sobra para construir una narrativa de interés y dar forma a un *shooter* (¿qué otra cosa si no?) sangriento y violento. Es posible que tomara referencias muy fuertes del último ***Max Payne***.



«Dejmos a los héroes solitarios en paz».

—Álvaro Ventura *| Socio Gold #359*

Lo he pensado bastante y creo que es hora de que dejemos a los héroes en solitario en paz. ¿Por qué no un videojuego de ***Suicide Squad***, ***Titans*** o ***Justice League*** en el que las misiones se realicen dependiendo del tipo de personaje que uses? Por ejemplo, con Batman se usaría sigilo, mientras que con Flash el contrarreloj; Superman para la acción, etc.

Aunque mientras escribía esto, se me vino a la cabeza que un **buen videojuego** de ***Watchmen*** o ***V for Vendetta*** estaría de lujo.



«Green Arrow sería muy innovador».

—Guillermo Paredes

Socio Gold #295

Apostaría por Green Arrow. Es un superhéroe que no tiene su propia adaptación al ocio interactivo y sin duda **puede encajar a la perfección** con el estilo que videojuegos de este género esta tomando últimamente, sobre todo gracias a *Marvel's Spider-Man*. La posibilidad de **mejorar el equipamiento** con arcos y flechas con diferentes funciones y desbloquear nuevas habilidades convivirían a la perfección con un héroe como es Oliver Queen. Su *alter ego* en absoluto es plano y tiene multitud de **aristas emocionales** para explotar en una historia más que interesante. Sería un innovador juego de mundo abierto y ofrecería un aire nuevo a DC que tanta falta le hace.



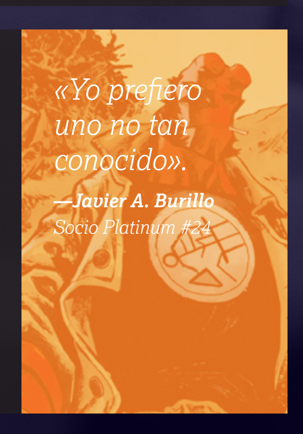
«Me decanto por Wonder Woman».

—Nazaret Noguiero
Socia Digital #121

Sin tener un ápice de duda, me decanto por una superheroína: Wonder Woman. Ya no solo por su gran fuerza, su agilidad o lo maravillosa que es en combate. Lo que más me gusta de ella es su **personalidad**, es noble, decidida, **muy inteligente y una mujer empoderada**. De solo imaginar la posibilidad de poder manejarla en un videojuego se me pone la piel de gallina. Si ya gracias a la directora Patty Jenkins disfrutamos de una de las mejores películas de la historia de DC, ¿por qué no soñar con un gran videojuego protagonizado por ella?

Las superheroínas, como **modelo inspirador**, tienen un potencial ilimitado, del que se debería aprovechar más en videojuegos, películas, etc. Incluso cuando el mercado decide reducirlas a meras participantes secundarias de las que es preferible desviar la atención. Wonder Woman merece tener su videojuego.

Yo apostaría por uno no tan conocido: el irónico Hellboy y su equipo de la AIDP. Creo que el universo de Mike Mignola encajaría a la perfección en un juego oscuro y pintoresco, lleno de todas esas referencias *lovecraftianas* que tan populares son últimamente y que además tendría **mucho que ofrecer a nivel jugable**, con fases de investigación, desarrollo y libertad al más puro estilo Batman en su saga de *Arkham*, pasando por momentos de **acción frenética y brutal** contra monstruos gigantescos como si del mismísimo Dante en *Devil May Cry* se tratase. Además, ¿quién mejor para ser nuestro superhéroe, que el demonio invocado a traer el Apocalipsis y regentar el Infierno? ¡A mí desde luego me ha conquistado!



«Yo prefiero uno no tan conocido».

—Javier A. Burillo
Socio Platinum #24

«Yo elegiría a Green Lantern y Doctor Strange».

—Sergio Calzada | *Socio Gold #678*

Como siempre es complicado recurrir a una única opción, voy a decantarme por enumerar a Green Lantern de DC y a Doctor Strange de Marvel. Creo que, dada la naturaleza de ambos superhéroes y su ambientación, **las posibilidades jugables y de narrativa son prácticamente infinitas**. En particular, yo abogaría por un mundo abierto; cierto que está muy trillado hoy en día, pero es un género que me encanta y que todavía puede crecer y aportar aspectos innovadores.

A modo de *bonus*, también podría ser interesante un juego basado en ***Sin City*** de Dark Horse Comics. Hubo un intento que no resultó fructífero pero, al menos visualmente, sería muy **interesante y disfrutable**.

«Es difícil elegir solo uno».

—Cristina Méndez | *Socia Black #68*

Pues más que uno, ha sido un grupo de cuatro el que se me ha pasado primero por la cabeza: **The Defenders**. Me gustó mucho verlos juntos en la serie de Marvel-Netflix y creo que **sería curioso lo que podrían ofrecer** en un videojuego, Por ejemplo: el poder cambiar de personaje manejable según lo que requiera la situación y que el título además de tener una trama principal, pudiera ofrecernos misiones personales para cada uno de ellos.

Otro del que me encantaría ver lo que se podría hacer en un videojuego con él sería el **Doctor Strange**. La jugabilidad que puede ofrecer un personaje con poderes como los suyos no tendría fin. Es difícil elegir solo uno.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
José Á. González Molina
Adrián González
Alberto García Domínguez
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro.
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simo
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio Galán
Álvaro Miranda Ecalante
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Christian Henares
Rubén Bellerín Banderas
Santiago García Gómez
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Víctor Úbeda García
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Javier Alfredo Burillo Pérez
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Alejandro Bena
Anna - Victòria Teixido Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Día
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Jorge Sánchez
Eric Benedí
Pablo Corrales
Alejandro Ruvalcaba
Rubén Barragán
César García Pérez
Antonio Muñoz Lopera
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Rodrigo Guarneros
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Marc Ferré Monné
Alberto Carrillo Pozo
Abel Algaba San Martín
Alex Jiménez
Adrián Vallejos López
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Ernesto Miguel Zamora
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
Borja Ibrahim Rodríguez Sánchez
David Yáñez Busto
Juan Francisco Melgar

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Miguel García
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Guerra
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Rubén López Anguita
Alejandro Cebrián
Daniel Conejero
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora Soliz
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Óscar Bustos
Raúl Criado Rodríguez
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Itzel Milla
Kilian Navarro
Ismael Abad
Daniel Rojo
Cristian Cabrera
Luis M. Sánchez
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Salgueiro
Eli López
Fanny Díez Hernández
Víctor Flores Pérez
Lázaro Granados
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz

Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Jaime Revello
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Adrián López
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Sancho Sancho Canela
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Nacho Collado
Sergio Rincón
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran Olivares
Samuel Miravet
Patrick Svensson

Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Roque Lara
Luis J. Moreno
Daniel Zas
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Daniel Ramos
Marc Rabaseda
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cía
Sara Costa
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Alfonso Garcia
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Iván Gámez Fuentes
Carlos Morales
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Francisco Lorente
Canovas.
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Arratia
Sergio Pera
Rafael Martín Morales
Alejandro Rodríguez

Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua Ruiz
Javier Reyes
Daniel de Blas
Adrián Granados
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta Pulido
David Armijo
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
Jose Angel Diaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol Vigil
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Victor Manuel Ruiz
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello

Ana Martínez
Pablo Seara
Carlos Peinado
Albert Gallego García
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján Ro-
driguez
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Damaris Herrera
Miguel Churruca
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral

Juan Manuel Luengo
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Ismael López González
Álvaro Ventura
Raúl Ruiz
Juan C. Girón
Sergio Fernández
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Alejandro Roces
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Roberto García
Bernat Riu
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Marc Perello
Matías Jesús Fernández
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Roberto Gualda
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Alba Ruiz Noguera
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda

Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Antoni Mesquida Rigo
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Sheila Berché
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Cristina Almansa
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Samuel Morales
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Juan Marcos
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Víctor Cirujeda Zanón
Juan M. Alguacil
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos

Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Adrián Paraíso
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Alberto Cano
Ainhoa García
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Noelia González
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Diego Bermejo
Ramses Brumos
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Marcos Martín
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero

Omar A. Choy
Andrea Asensio
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Alfonso Gonzalo Moreno
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín García
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Sandalio J. González
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Unai Beitia
Álvaro Martínez Peral
Ignacio Clemente
Roberto Arturo Cabrera
Luis Albarrán
Tony Cuevas
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Iván Lobato Parrado
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Adrián Ribera
Julio Alberto Polanco
Cisneros
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
Guillermo Jara Gómez
Hugo Fons
Cristian Rodríguez
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Santiago Álvarez
Marisol Navarro Buedo
Antonio Baeza
Hugo Albes
Jose Rodriguez Chimeno
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
Marcel Serrano
Cristina Ferragut
Antonio Aleña
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
David Fernández
David Melero.
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo

Oscar Conde Amor
Mireia Rojas
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Oliver Perez Pozo
David Modesto
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Lucas Jiménez Rodríguez
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Enric Segalà
Adrián Porcel
Yolanda Pérez
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
David Gómez
Daniel Ramirez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore Apolskis
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
David Sánchez-Migallón
Óscar Durán Barrio
Fernando Gómez
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Sergio de la Lama
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Alejandro Navarro
Juan Montes
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
José Rivero
Joaquín Serrano
Javier López Villar
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier Romero
Albert Andreu Victoria

Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Juan Gómez Rubio
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz Menchero
Alejandro Balbuena
Néstor Santana
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Marta González
Francisco Valverde
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez Morales
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Juan José López Reina
Joel Casado
Fernando Rodríguez
Francisco J. Iglesias
Óscar Costalago
Silvia C. Díaz
Santiago Morales
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez Ortega
César Rebolledo
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Angel Armenta
Asier Rodrigo
Francisco J. Moreno
Juan Gregorio Guijarro Gata
Gonzalo Bielsa Sánchez
Carles Llusa Batllorí
Carlos Jordan
Jose Antonio Caravaca
Javier Gavilan
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan David Ramírez

Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez
Gerard Martí
Francisco Javier Sánchez
David Abelairas
Pedro Jose Atenza
Raúl García Bravo
Ana María García
Alejandro Domínguez
Ignacio Ortega
Carlos Reigosa
Jesús David Brigido
Ricardo Sergio López
Raúl Ugarte Lodeiro
Antonio Cano
Miguel Gallego
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel
Darío Gómez
Josu Puente
Iván Masedo
Maria Garcia
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes
Fernando González
Francisco Javier Sosa
Samanta Sempere
José Ramón Simó
Santiago Muñoz
Luis González
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Andres Martin
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Castillo
Daniel Serrano
Juan José González
Mickael Vavrinec
Jose David Cañada
Daniel Sánchez
Adrián Gómez del Pozo
Alejandro Arce
Jorge Antonio García
Ancor Ramos
Rafael Fernández
Jordi Cebrián
Cristian Gómez
Arnau Arcas
Adrián Valcárcel
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz
Juan Carmelo
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Ruben Acebal
Pablo Nuñez
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Lola Graván
Irene Ortega
Eduardo Robles
Gaizka Mata

Oriol Jiménez
Álvaro Ariza
Miguel Ángel Hidalgo
Ruth Martínez
Eva Farto
Marcos Sevillano
Manuel Peña
David Morales
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
María Noelia Santiago
Ángel Villanueva
Hernan Carlon
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Iker Nasarre
Francisco Salas
Adrián Fabregat
Carlos Novella
Alberto Salguero
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Eugenio Estrada
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Adrian Velazquez
Nicolás Babot
Antonio Álvarez
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Daniel Cobo
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Jon Viar
José María Jiménez
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Jose Alberto Martín
Sergio Moya
Lorenzo Bravo
Oscar Hernandez
Judit Jiménez
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín
Sergio Fernández





GTM

WWW.GAMESTRIBUNE.COM

